ESPECIAL HISTORIA

MUY INTERESANTE

CHILE
EDICIÓN ESPECIAL
AÑO 2015/Nº 08

AÑO XXXII No. 08

COMICS

- Amigos y superhéroes
- Webcómic
- Historietas y mucho más

BANG!

ZAP!

¡WOW!

POW!

¡CÓMICS!

EDICIÓN DE COLECCIÓN. DESDE SUS ORÍGENES HASTA NUESTROS DÍAS

Chile $2.000

Perú S/. 9.00 Nuevos soles

Invita: CMPC

Organiza: Cámara Chilena del Libro

Media Partners: TVN, El Canal de Chile, ADN 91.7, El Mercurio

Patrocinadores: Santiago

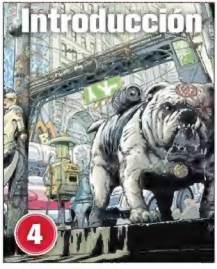
Colaboradores: Copesa, ANP, Cooperativa

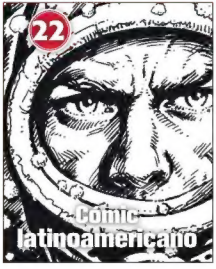
Produce: Arbol de Color

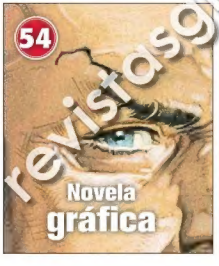
PROYECTO ACOGIDO A LA LEY DE DONACIONES CULTURALES

sumario

MUY INTERESANTE







revistasgratis.com

sumario

Webcómic
in
Red
I painted a picture that murdered a man. I didn't mean it; that wasn't my plan. I called it "Representation of Romance in Red;" My painting was so pretty it attracted the dead. "Fantastisch!"
I painted a picture that murdered a man. Now they all want all of my artwork banned And they're coming to cut off both of my legs And I'll have to drink water from a cup So I find
78

Edición Chile

Marisol Casminaga M.
Directora General de Revistas

Alejandra Miranda G.
Directora Editorial

Editorial
Claudia Contreras A.
Periodista

Albina Salvatar V.
Periodista

Marco Ramírez
Corrector de Estilo

Arte
Consuelo Letelier Silva
Directora de Arte

Producción
Gustavo Briones
Coordinador General de Producción

Claudia Casternas C.
Coordinadora

María Eugenia Coiro Reyo
Gerente General Chile

Andrea Barrientos Tagle
Gerente de proyectos y Nuevos negocios

Comercial
Alejandra Labbé
Gerente de Ventas

M. Soledad Warnken Matte
Gerente de Fidelización de Clientes

Rebeca Salas
Gerente de Venta Directa

Finanzas
Hugo Ríos Ch.
Director Internacional de Administración y Finanzas

Juan Carlos López
Gerente de Administración y Finanzas

Marketing y Publicidad
María Paz Aguirre
Gerente de Marketing

Circulación
Rodrigo Gamboa Espinoza
Gerente

Edición México

Francisco Villaseñor
Director Editorial

Gerardo Situentes
Coordinación editorial

Arte
Manuel Arrubarrena Luna
Coordinador de Arte
Carlos E. Balan Lara
Diseñador
Rogart Tirado
Director Creativo

Colaboradores
Adriana Patiña Salinas
Adriana Ceballo Vergara
Luis felipe Bros M.

Portada (fotoarte)
Humberto Ramos
Edgar Delgado

Televisa
Felicia

TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

Pedro Sánchez Galardo
Director General
Mauricio Amel
Director General de Administración y Finanzas

LA REVISTA MENSUAL PARA SABER MÁS DE TODO

Suscripciones: www.suscripciones@televisa.cl
Call Center: (56)(600)800 - 22565000
Editorial Televisa Chile, Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile.

© MUY INTERESANTE. Marca Registrada. Año XXXII Nº9. Fecha de publicación: October 2015. Edición especial de la revista Mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA CHILE, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 585-5000. Fax (562) 585-5000 ext 5910, mediante convenio con EDITORIAL GEO TELEVISA, S.A. DE C.V. Oficinas de Redacción y Publicidad, Lago Ginebra No. 1870, Colonia Irrigación, Delegación Miguel Hidalgo, México. Tel. (562)195-5000. Fax (562)195-5000. Impresa para Chile por: QuadGraphics Chile S.A., Av. Gladys Marín 6520, Estación Central Santiago de Chile, Chile. Tel (562) 440-1000. DISTRIBUCIÓN EN VENTA DE VOCES: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel: (562) 585-5000. Fax (562) 585-5000. Distribuidor METRO, S.A., Av. Vicuña Mackenna No. 1870, Ñuñoa, Santiago, Chile. Porte Arteo: $290.00. Registros: I, II, XI, XII y XV. Suscripciones: Tel: (562)585-5070. Fax: (562)585-5045 E-mail: suscripciones@televisa.cl. www.televisa.cl. EDITORIAL TELEVISA CHILE, S.A. investiga en la veracidad de sus anuncios, pero no asume responsabilidades con las ofertas o relaciones por los mismos. Prohibida su reproducción parcial o total.

IMPRESA EN CHILE - PRINTED IN CHILE
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2015.

ISSN 1668 – 3625

EDITORIAL TELEVISA, S.A DE C.V
COORDINACIÓN ADMINISTRATIVA DE LICENCIAS

Televisa VOCES
pro natura
Recuperé

¡BÚSCALA EN TU KIOSCO!

muy INTERESANTE JUNIOR

¡COLECCIONABLES DEL CONOCIMIENTO!

- PÓSTERS
- PUZZLES
- JUEGOS DE INGENIO

FAN PAGE: REVISTA MUY INTERESANTE

LOS CÓMICS ESTÁN MUERTOS TAL Y COMO LOS CONOCIMOS

Sin duda podría considerarse como una manera políticamente incorrecta de empezar la presentación de una edición especial de *Muy Interesante* que dedica su contenido entero a justificar la importancia histórica y cultural de este género. Pero miren, antes de prender antorchas y gritar consignas que no riman, siéntense, respiren y continúen con esta lectura flamígera llena de viñetas yuxtapuestas.

Si lo vemos de un modo simplista, un cómic no es más que una secuencia conformada por ilustraciones y globos de texto con el fin de entretenernos, ya sea por medio de una historia o un chiste. ¿Cierto? Monitos, tiras cómicas sin importancia para pasar el rato mientras nuestro espíritu anhelante busca lecturas elevadas en el panteón de los Joyce y los Beckett.

Por lo menos eso se pensaba hace más de un siglo, cuando se consideraba que la historieta no era más que un subproducto que no merecía ni cuatro líneas en la cabeza de algún sociólogo perdido. Sí, muchos sabían de la importancia de *The Yellow Kid* (la primera referencia de viñeta y cuadro de diálogo que se tiene, en 1895, publicada en el *New York World*) y los atisbos de variopintos superhéroes que, disfrazados con la ropa interior por fuera, desde la década de los 30 combatían el mal, pero no pasaba de algo culturalmente cuestionable. Pero como siempre sucede, todo cambió con la guerra.

Al estallar la Segunda Guerra Mundial el cómic se convirtió en la herramienta de propaganda perfecta cuando Estados Unidos entró al conflicto. En una época en que la industria de la historieta norteamericana aún no despegaba, el género de superhéroes dio un salto cuántico al posicionarse como la punta de lanza ideológica contra las fuerzas del Eje: el Capitán América (1941), de la entonces Timely Comics (ahora Marvel), golpeaba a Hitler en su primer número, mientras que Superman, en *Action Comics #43* de 1941, de la National Allied Publications (ahora DC Comics), se enfrentaba contra un paracaidista nazi.

La propaganda comandada por los superhéroes llegó a tal nivel de especialización que muchos escritores ingresaron al War Writers Board, un selecto grupo que se dedicaba a generar contenidos para apoyar la cruzada bélica del Tío Sam. Por su parte, a los soldados estadounidenses que combatían en Europa se les enviaban cómics para acompañar sus travesías, lo que desencadenó la impresión de millones de copias a la semana y el posicionamiento de los encapuchados como un referente

FOTOS: DC COMICS, MARVEL COMICS, KITCHEN SINK PRESS AND PHOTOGRAPHERS' CHOICE

socialmente aceptado. Había nacido la época dorada de los cómics.

Pero lo que fácil llega… Han escuchado esa frase, ¿verdad? Al terminar la guerra, las ventas de los cómics empezaron a declinar e incluso este medio que dio tanto a Estados Unidos fue perseguido por el propio gobierno por "provocar delincuencia juvenil". No fue sino hasta años después, en la década de los 60, que Marvel y DC empezaron a publicar historietas con una temática diferente a la presentada durante la guerra, olvidándose un tanto de la propaganda para introducir a personajes más complejos como Spider-Man, los Cuatro Fantásticos, los X-Men, y reintroduciendo a otros tantos como Batman, Flash y Linterna Verde, pero con un enfoque diferente. De la mano de genios como Stan Lee los cómics tomaron una mayor profundidad dramática, acercándose a temas más cotidianos, pero sin perder el toque de ciencia ficción y fantasía que les granjeó la entrada a la era de plata de este género.

Sin embargo, el verdadero cambio dentro de los cómics no llegaría por parte de los superhéroes estadounidenses (a pesar de que ya se habían publicado clásicos como la muerte de Gwen Stacy o la caída del murciélago), sino con dos ingleses que apostaron a llevar el nivel argumental del género a páramos inexplorados junto al sello Vertigo: Alan Moore y Neil Gaiman. El primero con *V for Vendetta* (1988), una oda a la insurgencia que repercutió a tal nivel en la sociedad que ahora el grupo activista Anonymous utiliza la máscara de Guy Fawkes para manifestarse de manera global.

Por su parte, Neil Gaiman decidió volcarse al mundo de los sueños al crear una obra literaria tan rica en referencias culturales como en imágenes oníricas nunca vistas antes en un cómic: *The Sandman* (1989), donde el personaje principal es el señor de los sueños, Morfeo. Lo anterior, sin contar con obras maestras como *Maus* (1980), de Art Spiegelman, que narra el terror del Holocausto con gatos y ratones como analogías de los alemanes y judíos. O la deslumbrante oscura *Sin City* (1991), de Frank Miller, que sentó un precedente en la narrativa gráfica.

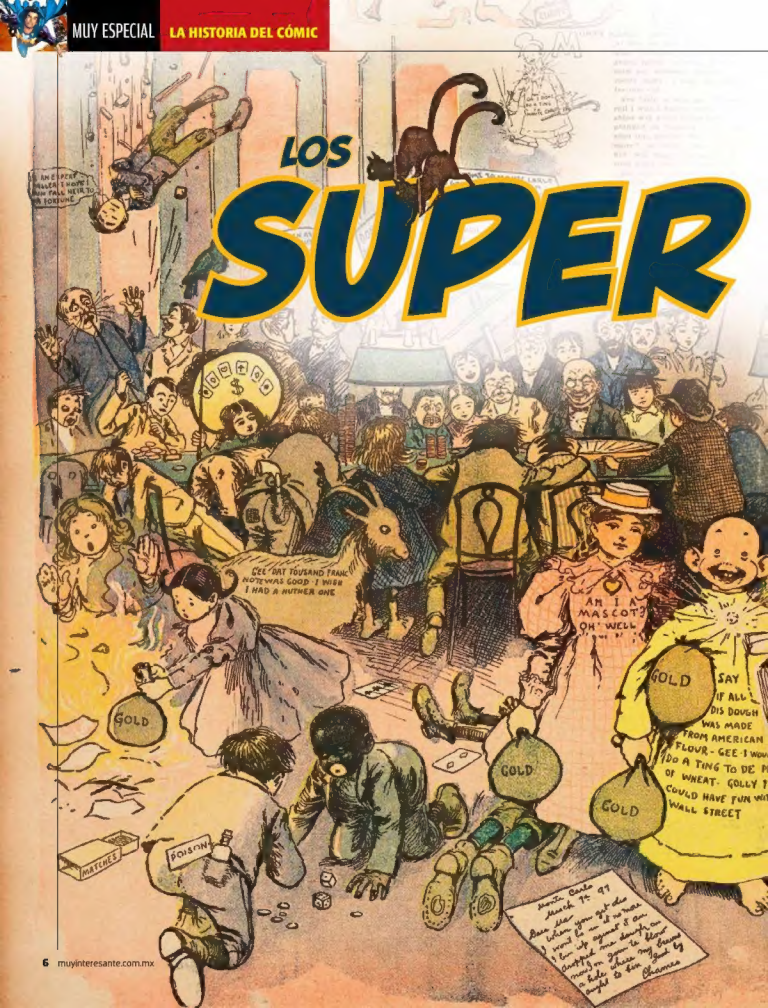
Hoy, a más de 120 años de la aparición de *The Yellow Kid* y de muchos éxitos y tropiezos, reafirmo la frase con la que empecé este texto: los cómics están muertos tal y como los conocimos. ¿La razón? Han dejado de ser un subproducto poco valorado y empleado únicamente para fines propagandísticos, para convertirse en un referente cultural de primera línea (no por nada se les considera ahora como el "noveno arte") con teóricos estudiándolos de tiempo completo (Scott McCloud es un gran ejemplo) y toda una maquinaria moviéndose alrededor: cómics digitales *mainstream* e independientes que se pueden descargar en dispositivos móviles, dando una experiencia de lectura única; webcómics donde sólo se requiere de talento para contar una historia –y ganar miles de seguidores en Internet–; convenciones de cultura pop, como la Comic-Con de San Diego, que genera en cuatro días lo que dos Súper Tazones (en las cuales las compañías más grandes del mundo del entretenimiento hacen sus anuncios y presentaciones más importantes); series de TV de superhéroes y antihéroes, y todo un universo cinemático tan ambicioso como los miles de millones que cuesta producirlo (Marvel y DC tienen un plan de películas anunciadas hasta 2020). Incluso nuestro psicomago, director de cine, mimo, actor y escritor Alejandro Jodorowsky, incursionó en el arte del cómic primero con la novela gráfica El Incal y luego como guionista de historietas.

¿Vivimos una nueva era dorada en la industria del cómic? La respuesta más simple es sí. Pero ¿qué hay más impredecible que una viñeta desbocada tratando de salir de una página? ¿Adónde nos puede llevar? La respuesta más simple es que no lo sabemos. Así que con esta sana incertidumbre, disfruten esta magnífica edición que los llevará por un emocionante y veloz paseo lleno de sorpresas y acertijos a la vuelta de cada página.

Giobany Arévalo Ruiz
@sr_giobany

FOTOS: FANTAGRAPHICS COMICS & GRAPHIC NOVELS; MISSION STAMPEDE; DC COMICS/VERTIGO.

LOS SUPER


SEE 'DAT THOUSAND FRANC NOTE WAS GOOD - I WISH I HAD A NUTHER ONE
AM I A MASCOT? OH WELL
GOLD
SAY IF ALL DIS DOUGH WAS MADE FROM AMERICAN FLOUR - GEE - I WOU DO A TING TO DE M OF WHEAT - GOLLY I COULD HAVE FUN WI WALL STREET
GOLD
GOLD
GOLD
POISON
MATCHES

Cómic estadounidense

HÉROES Y AMIGOS QUE LOS ACOMPAÑAN

Al pensar en el cómic norteamericano las imágenes llevan hacia los superhéroes. Efectivamente, son los más aparatosos, o con los que se identifica al cómic de aquel país. Sin embargo, no dejan de ser una manifestación cultural, y como tal, también son reflejo de la historia. Por Olivier Fuentes

Just tell em how you saw me and dey'll tumble to de reason if dey dont dey cant know my system of playin red or black" say I'm goin to start a bank my self
GEE I'VE LOST MY PANTS
GOLD
NUTHING BUT GREEN GOODS
GEE DERE IS DESPAIR ROTE ON CHIMMIES FACE HEY CHIMMIE DONTE COMMIT NO SUICIDE YOU ONLY LOST 19 CENTS I'LL STAKE YE TER A NUTHER TRY

WINSOR MCCAY

La tira surrealista

(1867–1934)

Caricaturista y pionero de la animación. Su estilo era revolucionario comparado con el de otros contemporáneos. De hecho, cuando fue compañero de Charles Outcault en el *New York Herald*, se originó una rivalidad entre ellos que llevó al último a abandonar el *Herald*.

La tira más famosa de McCay fue *Little Nemo in Slumberland*, que trataba acerca de un niño que vivía increíbles aventuras en sus sueños. Invariablemente, la tira terminaba con Nemo despertando en su cama, pero para lograr lo que llamaremos los efectos "oníricos" de su tira, Mc Cay era un maestro de la perspectiva y del *art-déco*. Además fue uno de los primeros en innovar alterando el tamaño y la disposición de las viñetas para conseguir los efectos necesarios en la historia.

Como animador, elaboró un corto llamado *Gertie El Dinosaurio* para sus actos de vodevil: En escena, Mc Cay aparecía frente a una pantalla que estaba proyectando el filme. El dibujante fingía dar órdenes e interactuar con Gertie. Su experimentación con el delineado, el dibujo, la narrativa, el surrealismo y la composición inspiró a las futuras generaciones de dibujantes.

La historieta estadounidense surgió junto a las publicaciones periódicas de noticias. En 1842 se publicó en Estados Unidos *Histoire de M. Vieux Bois*, traducido como *The Adventures of Obadiah Oldbuck*, del caricaturista suizo Rodolphe Töpffer. Era un libro de 30 páginas, cada una con uno a seis paneles con ilustraciones y con un texto explicativo al pie. En 1895, con *The Yellow Kid* surgen elementos como el diálogo de los personajes a través de globos (o "bocadillos"). Richard F. Outcault se lleva el crédito de establecerlos como parte convencional de una tira, debido a la amplia popularidad de su personaje. Esta ilustración además fue de las primeras en publicarse a página completa en el suplemento dominical de un periódico.

De este modo, la historieta estadounidense se desarrolló en forma de tiras diarias y en los suplementos dominicales de los periódicos.Estos, a su vez, se peleaban por los autores y personajes de más éxito. En un principio dominaron tiras como *Little Nemo*, de Winsor Mc Kay; *Little Orphan Annie*, *Gasoline Alley* y *Bringing Up Father*, entre otras. Muy pronto dejaron de ser exclusivamente de humor y hubo otros géneros, como de aventuras, western, policiacas e incluso de ciencia ficción.

El advenimiento del superhéroe

Con la llegada de *Tarzan*, *Buck Rogers*, *Dick Tracy* y las tiras creadas por el dibujante Alex Raymond, *Jungle Jim*, *Secret Agent X-9* y *Flash Gordon*, aparecieron los primeros personajes que, sin ser propiamente superhéroes, efectúan proezas muy difíciles de realizar por un ser humano normal. Otros medios masivos empezaron a girar hacia estos personajes y pronto varias compañías obtendrían los derechos para producir seriales de radio.

También en las publicaciones *pulp* había relatos de personajes que destacaban por sus proezas fuera de lo común, tales como The Shadow y Doc Savage. Algunos autores además señalan a Popeye, personaje que debutó en 1929 en la tira *Thimble Theater* como un pre-superhéroe por el hecho de que adquiría fuerza sobrehumana consumiendo sus famosas espinacas. En 1934 las tiras cómicas saltaron al formato del cuadernillo o, como los estadounidenses lo conocen, el *comic-book*. Llegan así dos publicaciones, *Famous Funnies* y *New Fun*. La primera recopilaba las tiras que ya habían sido publicadas en los diarios, mientras que *New Fun*, al no poder costear las cuotas de las tiras sindicadas, publicaba material propio, aunque de calidad deficiente; tiras que eran burdas copias de aquellas que ya eran famosas en los diarios. Sin embargo, *New Fun* habría sido el primer *comic-book* en publicar material exclusivo, y tuvo el honor de incluir en este al Dr. Occult, creado por los jóvenes Jerry Siegel y Joe Shuster. Este personaje fue un precursor del que vería la luz poco después y que revolucionaría a la industria del cómic estadounidense: Superman.

La Era Dorada de los cómics

Aunque los historiadores no se ponen de acuerdo en el número de etapas que conforman la historia del cómic estadounidense, ninguno

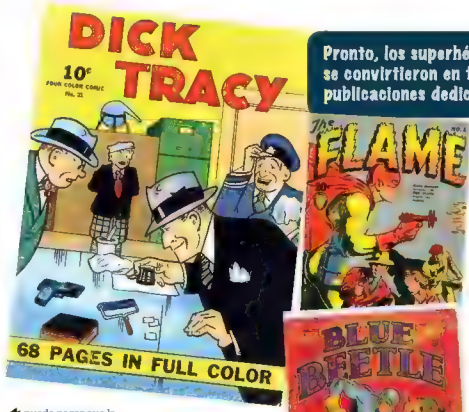
FOTOS: OHIO STATE UNIVERSITY; NEW YORK HERALD

1870
Hishikawa Moronobu desarrolla la técnica de ilustración Ukiyo-e.

1842
Se publica *The Adventures of Obadiah Oldbuck*, del caricaturista suizo Rodolphe Töpffer.

1895
El *New York World* publica la serie *Hogan's Alley*, donde aparece *The Yellow Kid*.

Pronto, los superhéroes (y superhero nas) se convirtieron en f rmula, y surgieron publicaciones dedicadas al género.



puede negar que la llamada Era Dorada se inició con la publicación de *Action Comics* #1, con fecha de portada junio de 1938

Tras cinco años de intentar vender el personaje Superman a distintos diarios, Jerry Siegel y Joe Shuster, guionista y dibujante respectivamente, lo adaptaron para el nuevo formato del *comic-book*, a solicitud del editor Vince Sullivan. Así debutó el primer superhéroe norteamericano, capaz de las más grandes proezas y poseedor de habilidades como volar, una superfuerza descomunal, superoído y supervisión. Y todo aquello, oculto bajo el disfraz de un apocado hombre que resultaba ser el periodista Clark Kent. Superman fue así el campeón de los oprimidos.

El público se sintió atraído por este nuevo concepto de superhéroe. Action Comics logró ventas millonarias en muy poco tiempo, Superman pronto protagonizó aventuras en otros medios de comunicación, y los cómics que copiaban el concepto empezaron a multiplicarse.

En tanto, el editor Sullivan buscaba un personaje para que fuera el titular de *Detective Comics*. El trabajo recayó en el dibujante Bob Kane, quien inspirado en los bocetos de las máquinas voladoras de Leonardo da Vinci y en los filmes *The Bat Whispers* y *The Mark of Zorro*, desarrolló un prototipo de Batman en una serie de bocetos. El concepto sería enriquecido por Bill Finger, un joven e imaginativo guionista de quien se decía era el mejor de su generación.

Batman debutó en el número 27 de *Detective Comics*, en 1939. Su concepto inicial, muy de novela negra, diametral mente opuesto a Superman, no tardó en captar la atención de miles de lectores.

Pronto la figura del superhéroe (o superheroína) se convirtió en fórmula y por doquier surgieron publicaciones dedicadas al género. Así podían encontrarse títulos como *Rocketman*, *Phantom Lady*, *Amazing Man Comics*, *Blue Beetle*, *Wonder Comics*, *Black Cat*, *Cat-Man Comics*, *Atoman Comics*, *Green Lama*, *Lady Luck*, *Plastic Man* y *The Flame*, solo por mencionar algunos cuantos

Curiosamente, entre la gran cantidad de títulos publicados en aquellos años destacaban aquellos que no eran estrictamente de superhéroes. Uno de ellos fue *The Spirit*, creación de Will Eisner. Denny Colt es un policía que, después de ser dado por muerto, decide adoptar la personalidad de The Spirit. Así, con ayuda del jefe Dolan y Ebony, The Spirit resuelve los casos en los que el largo brazo de la ley no puede llegar. El dibujo y montaje con el que Eisner resolvió las páginas de *The Spirit* significó toda una revolución gráfica para el trabajo que entonces se hacía. En medio de la ambientación *noir* de la historieta (se publicaba en blanco y negro), los guiones destacaban por su fino sentido del humor. Eisner se convirtió en el artista a imitar y sentó las bases para lo que décadas después sería la novela gráfica

En 1939 la editorial Timely Comics lanzó el título *Marvel Comics*, donde debutaron los personajes The Submariner y The Human Torch. Ambos, como el lector se imaginará, fueron los "padres" del vasto universo que en los años 60 sería Marvel.

Los cómics van a la guerra

La Segunda Guerra Mundial inspiró a los guionistas de los cómics mucho antes de la entrada oficial de Estados Unidos al conflicto (con el

1905 Se publica *Little Nemo*, de Winsor Mc Kay.

1924 Los diarios de Estados Unidos publican la tira *Little Orphan Annie*, de Harold Gray.

1928 Se estrena el cortometraje *Steamboat Willie*, que marca el debut de Mickey Mouse.

BILL FINGER

La sombra del murciélago

(1914-1964)

Considerado uno de los escritores más prolíficos por muchos dibujantes de la Era Dorada, Bill Finger fue el responsable de la mayor parte de la mitología de Batman, y sobre todo, de que el personaje se haya consolidado. Escribió la primera historia de Batman para *Detective Comics* #27 y continuó haciéndolo durante 20 años.

Es el creador también de personajes como el Guasón, el Pingüino y Gatúbela, entre otros famosos villanos. Todo empezó cuando los editores de National Periodical Publication le pidieron a Bob Kane que inventara un superhéroe, pero este lo hizo con unas mallas rojas, un antifaz y una estructura metálica en forma de alas pegada a su espalda, como una especie de Superman futurista.

Kane llamó entonces a Bill Finger, un antiguo compañero de la escuela, para pedirle una segunda opinión sobre el diseño. Al verlo, Finger sugirió que, si se llamaba Batman, lógicamente había que hacerlo más parecido a un murciélago. Fue Bill quien ideó ponerle una capucha con orejas, vestirlo de color oscuro y convertir las complicadas alas en una gran capa.

Kane aplicó cada uno de los cambios sugeridos y su boceto fue finalmente

ataque a Pearl Harbor, el 7 de diciembre de 1941) Una colaboración de dos páginas, hechas por Siegel y Shuster, apareció en la revista *Look*, en ella Superman de plano volaba para capturar a Hitler y a Stalin y los llevaba a una corte internacional. La suerte de los héroes estaba echada: serían usados como símbolos patrióticos y propaganda. En 1941 debutó *Captain America Comics* #1, de la editorial Timely con un joven enclenque, Steve Rogers, deseoso de darle un merecido puñetazo a Hitler, se enrola en el ejército, pero es rechazado debido a su frágil complexión. Entonces, el joven se ofrece como voluntario para un experimento con "vita-rayos". El resultado es que Rogers se convierte en un atleta fenomenal, con sus capacidades físicas y mentales al 100% Por desgracia el inventor de la fórmula muere a manos de un espía nazi y Rogers se convierte en el único de su tipo, en el Capitán América

Prácticamente todos los superhéroes se convirtieron en férreos combatientes contra los alemanes y japoneses. Y la idea de la portada del imaginativo Jack Kirby, la de poner al Capitán asestándole un golpe al mismísimo Hitler, no tardó en repetirse por todos lados.

Desgraciadamente, al final de la guerra, los superhéroes cayeron del gusto del público. Sin embargo, los cómics de género, como los westerns, las historias policiacas, de terror, de amor, de humor, juveniles y demás, alcanzaron grandes ventas. Hasta que los cómics enfrentaron a su peor enemigo.

El villanísimo doctor Wertham

Fredric Wertham inició una cruzada contra la industria del cómic en 1954 con la publicación de su libro *La seducción del inocente*. Wertham era un respetado psiquiatra que ya había entrado en la escena pública al haber sido años atrás testigo y consultor en el juicio del asesino Albert Fish. Al contar con la venia gubernamental, Wertham encabezó una campaña de odio contra los cómics; los hizo la causa de todos los males sociales, crimen y homicidios incluidos, que aquejaban a su país, y advertía del peligro que corrían la juventud y los niños por leerlos

Uno de los principales blancos de la furia del doctor fue William Gaines y su editorial EC Comics En 1950 Gaines había reestructurado la línea editorial de su compañía y enfocado en los cómics de terror. En la era en que los superhéroes habían decaído y otros géneros movían el mercado, los títulos de horror de EC Comics (*The Haunt of Fear*, *Tales from the Crypt*, *The Vault of Horror*), y policiacos (*Crime Suspenstories*,

1929
Hergé publica los primeros episodios de las aventuras de Tintín.

1929
Se publica la tira cómica de Popeye.

1934
Se funda National Allied Publications, más tarde conocida como DC Comics.

1934
Alex Raymond crea a Flash Gordon.

aprobado. Fue así que Kane subcontrató a Finger para que escribiera la primera historia de Batman, y como dicen, el resto es historia.

Bill Finger permaneció a la sombra de Kane por más de 20 años, escribiendo historias e ideando muchos de los personajes y conceptos, mientras este se llevaba el crédito. Actualmente muchos dibujantes y escritores buscan que se le dé a Bill Finger el reconocimiento que merece, y su legado es, además de la imaginativa mitología del murciélago, que ningún artista o guionista permitirá que su trabajo sea publicado sin el reconocimiento debido.

Shock Suspenstories), tenían ventas millonarias. Las explícitas y sangrientas viñetas y portadas de esos títulos eran detonantes e inspiradores del crimen, según el doctor Wertham

Sin embargo, su campaña se ensañó contra los superhéroes. Pero como los motivos para horrorizarse de estos no lucían a simple vista, como podría haberse dicho de los cómics de EC, Wertham se vio obligado a "analizar" y escarbar todos los posibles subtextos que su imaginación pudiera encontrar. Así, el buen doctor dijo en su libro que Batman y Robin "vivían en lujosos cuarteles con hermosas flores en largos jarrones y tienen un mayordomo (...) es como el sueño de dos homosexuales viviendo juntos". Y aseguraba que "el tipo de historias de Batman puede estimular a los niños a tener fantasías homosexuales".

Durante la Segunda Guerra Mundial los superhéroes se convirtieron en férreos combatientes de alemanes y japoneses.

De Superman, decía que presentaba una distorsión fascista de la realidad y que le sorprendía que su uniforme no tuviera la doble SS. En resumidas cuentas "a nivel psicológico Superman mina la autoridad y la dignidad que los hombres y mujeres de a pie tienen en la mente de los niños"

Wertham nunca presentó ningún tipo de evidencia causa-efecto que probara que los cómics provocaran todas esas desviaciones y depravaciones, salvo sus furibundas arengas. Pero en plena era de paranoia e intolerancia, en medio de la persecución macartusta, lo que él decía era una bomba y generó una ola de odio contra todo lo que oliera a cómics. Por supuesto, ese mismo 1954 hubo una investigación del Senado de Estados Unidos a la industria del cómic, lo que fue la estocada final.

La autocensura

Para cuando la euforia de odio había pasado, cientos de artistas habían perdido sus trabajos, docenas de editoriales quebrado, los distribuidores se habían retirado; en resumen, toda la industria estaba severamente minada, 24 de las 27 editoriales sobrevivientes se unieron para formar la Comics Magazine Association of America (CMAA) y redactar un código de autocensura para evitar otra campaña de satanización

El directorio de la CMAA quedó conformado por las cabezas de las cuatro editoriales principales. John Goldwater, el dueño de Archie Comics, era el presidente; Jack Liebowitz, cofundador de DC, vicepresidente; Martin Goodman, fundador de Marvel,

FOTOS: DC COMICS.

1934 *Famous Funnies* y *New Fun* se editan en formato *comic-book* o cuadernillo.

1939 Arranca la serie *The Phantom*, de Lee Falk.

1938 Sale a la venta la revista *Action Comics*.

secretario, y Leon Harvey, dueño de Harvey Comics, era el tesorero. Las tres editoriales que se negaron a formar parte de la CMAA fueron Dell, Gilberton y la vapuleada EC Comics, esta última al menos en un principio

Así, el código de las historietas (Comics Code) se dedicaría a prohibir todo lo que fuera considerado indecente en los cómics. Consistía en doce artículos acerca de la delincuencia; cinco sobre el horror; tres enfocados a la decencia en los diálogos, un artículo respecto a las referencias a la religión; cuatro acerca del nudismo y el cuerpo femenino, y siete artículos relativos al matrimonio y el sexo. Cada editor debía enviar a la CMAA el material a publicar, para que no se les escapara un arma, un escote o una curva demasiado pronunciada. A partir de 1955 cada cómic debía llevar en la portada el sello rectangular anunciando que la publicación era aprobada por la Comics Code Authority; los mayoristas y minoristas fueron advertidos de que solo podían vender las revistas con dicho sello Esto fue lo que obligó a EC Comics a unirse a la CMAA, el editor Gaines tuvo que cancelar sus títulos de terror (que infringían todo el código), base financiera de su editorial, y publicar nuevos títulos que se ajustaran a las normas.

Naturalmente, ante tal cantidad de restricciones, los editores, escritores y dibujantes tuvieron que sacar historias de las piedras. Tanta represión y paranoia dieron como resultado historias muy imaginativas

La Era de Plata

Tras la Segunda Guerra Mundial y la cruzada del doctor Wertham, muy pocos superhéroes sobrevivieron en el mercado. De DC Comics solo permanecían los títulos de *Superman*, *Batman* y *Wonder Woman* A Julius Schwartz, entonces editor de DC, se le pidió que tratara de regresar a los superhéroes al mercado; Schwartz no optó por crear nuevos héroes, sino por revivir los que ya pertenecían a la compañía desde los años de la Era Dorada El equipo encargado de esto fueron los guionistas John Broome y Gardner Fox, y los dibujantes Carmine Infantino y Gil Kane.

El primer héroe elegido fue Flash, quien ya había debutado en 1940, solo que el equipo de Schwartz le daría un nuevo nombre y origen, más adecuado al naciente interés por la ciencia y la tecnología El nuevo Flash debutó en el número 4 del título creado ex profeso para que los superhéroes probaran suerte, *Showcase*. El éxito fue inmediato; las historias que desarrollaba Broome, bajo la guía de Schwartz, contenían un trasfondo científico muy sencillo que lo graba atraer la atención del público lector. Incluso podían darse el lujo de incluir pequeños datos dentro de la trama sin dar la impresión de que estuvieran dando lecciones escolares. Como señala Grant Morrison en su libro *Supergods Héroes, mitos e historias del cómic*, los villanos de Flash eran personificaciones maléficas de las fuerzas científicas De este modo, *Heat Wave* y *Captain Cold* eran la termodinámica; *Mirror Master*, la óptica, *Weather Wizard*, la meteorología; *Pied Piper*, la acústica, y *The Top*, la giroscópica.

Fantastic Four
10¢
FEATURING "THE LIVING" "MR. FANTASTIC" "HUMAN TORCH" "INVISIBLE GIRL"!
NOW, FOR THE FIRST TIME IN ONE ISSUE!
MAGAZINE

PHOTO: PHOTOMANIAC COMIC

1938
Se publica la primera aventura de Superman, de Jerry Siegel y Joe Shuster.

1939
Se funda Timely Comics, después conocida como Marvel Comics.

1939
El debut de *Batman*, de Bob Kane y Bill Finger.

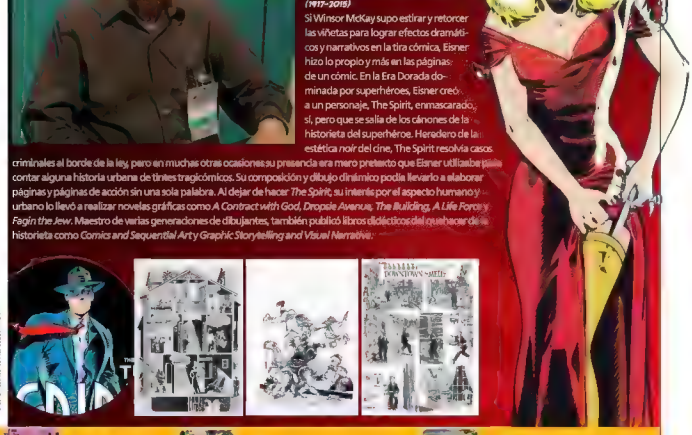
Muy pronto a Flash siguieron versiones modernas de los héroes de la Era Dorada: Linterna Verde, Atom, El Hombre Halcón, y otros cuyos orígenes no eran de tipo extraterrestre o mágico sino de razones científicas. DC reunió además a estos héroes en el título *Justice League of America*. Era el nacimiento de una nueva era para los superhéroes, y eso que todavía estaba por entrar en acción la competencia, encarnada en la prolífica mente de un guionista llamado Stan Lee.

Héroes con problemas

En el título *Strange Worlds* #1, de 1958, se dio por primera vez la dupla Stan Lee-Jack Kirby. El dúo de guionista y dibujante fue muy prolífico y sus cómics de ciencia ficción y misterio mantuvieron a flote a Marvel durante los años más difíciles de la industria.

Martin Goodman, el entonces dueño de Marvel, pidió a Stan Lee que inventara un grupo de superhéroes (para competir con *Justice League*), sin embargo, el grupo debía tener un enfoque más moderno y fresco. Afortunadamente tanto Lee como Kirby eran ya unos maestros en el arte de hacer cómics de manera pronta y expedita. Así, a fines de 1961 debutó *Fantastic Four* #1, heredera de la ciencia ficción y de los grandes monstruos de los años 50 (había uno gigante en portada y otro era integrante del equipo de héroes), pero también visionaria respecto a la era atómica y científica que Estados Unidos estaba viviendo. Los cuatro del título obtenían superpoderes por medio de una lluvia de radiación que había azotado su nave cuando se dirigían a la Luna (recordemos que aún no había viajes a ese lugar). Lo que lo hacía original era el toque de tragedia que Lee le imprimió, pues los poderes no eran una especie de dones sino una verdadera maldición: convertido en una enorme masa de rocas anaranjadas, The Thing, también conocido como La Mole, debía soportar las burlas y el desprecio de la gente debido a su horrible deformidad. Al contrario de cómics como *Justice League*, en donde todos los personajes se llevaban como grandes amigos, *Los 4 Fantásticos* presentaban cuadros familiares pero con los integrantes discutiendo, peleando, riendo y sacando a la luz problemas cotidianos, antes de enfrentar alguna amenaza cósmica.

Para la creación de *The Amazing Spider-Man*, Stan Lee contó con


WILL EISNER
El espíritu de la historieta
(1917-2015)
Si Winsor McKay supo estirar y retorcer las viñetas para lograr efectos dramáticos y narrativos en la tira cómica, Eisner hizo lo propio y más en las páginas de un cómic. En la Era Dorada dominada por superhéroes, Eisner creó a un personaje, The Spirit, enmascarado, sí, pero que se salía de los cánones de la historieta del superhéroe. Heredero de la estética noir del cine, The Spirit resolvía casos criminales al borde de la ley, pero en muchas otras ocasiones su presencia era mero pretexto que Eisner utilizaba para contar alguna historia urbana de tintes tragicómicos. Su composición y dibujo dinámico podía llevarlo a elaborar páginas y páginas de acción sin una sola palabra. Al dejar de hacer *The Spirit*, su interés por el aspecto humano y urbano lo llevó a realizar novelas gráficas como *A Contract with God*, *Dropsie Avenue*, *The Building*, *A Life Force* y *Fagin the Jew*. Maestro de varias generaciones de dibujantes, también publicó libros didácticos del quehacer de la historieta como *Comics and Sequential Art*, *Graphic Storytelling* and *Visual Narrative*.
THE SPIRIT
DOWNTOWN
1940
Will Eisner crea a The Spirit.
1940
Gardner Fox y Harry Lampert dan vida a Flash.
1940
Bugs Bunny es presentado en la pantalla grande.

un gran visionario, Steve Ditko, Kirby solo participó en el diseño visual del héroe

Los héroes juveniles de la época solo eran el ayudante de algún superhéroe mayor, como Robin de Batman y Kid Flash de Flash. Spider-Man fue el primer héroe que era un joven de 15 años, Peter Parker. No era el segundón de nadie y no tenía el apelativo chico o niño o joven en su nombre Además, Peter era un adolescente apocado, blanco de los abusivos de su escuela, y para colmo, huérfano y con problemas económicos. Spider-Man debutó en 1962, en *Amazing Fantasy* #15, el número con el que sería cancelado el título; pero la respuesta del público logró que el Araña tuviera su propio cómic en poco tiempo.

Los personajes con problemas cotidianos, además del ya mencionado toque de dramatismo, lograron que Marvel tuviera un gran universo compartido. Para 1965 este constaba de personajes como Hulk, Daredevil, Iron Man, Thor y Ant Man/Giant Man Estos personajes reales hicieron parecer a las historias del gigante DC como bobalicones Pronto tendrían que renovarse o morir de la calle. Juntó a GL con otro héroe, Green Arrow, a quien ya habían despojado de su fortuna ficticia, y los lanzó en una especie de *road movie* donde GA solía explicarle a GL que este había pasado demasiado tiempo en el espacio y tenía olvidada a la gente de la Tierra, a la que en un principio había prometido ayudar. El título, ahora *Green Lantern/ Green Arrow*, abarcó temáticas raciales, sociales, feministas e incluso de drogadicción; la narrativa era elevada debido al magistral y fotorrealista dibujo de Neal Adams Green Arrow (Oliver Queen) se había convertido en la conciencia social de Green Lantern y de toda la Liga de la Justicia. En este título es donde se presenta al primer superhéroe afroamericano· John Stewart, quien también llevaría un anillo de Linterna Verde. Marvel tenía ya a T'challa, alias Black Panther, sin embargo, como su uniforme lo cubría totalmente, no podía saberse que era afroamericano.

La Era de Bronce

Los héroes con bases reales y científicas se fueron estancando. Los movimientos sociales surgidos a mediados de los años 60 hicieron que el cómic de superhéroes resultara obsoleto y partidario del *status quo*, lo cual lo hacía impopular entre los jóvenes

Ante esta presión Julius Schwartz tuvo que renovar su equipo de guionistas y dibujantes.

Uno de los cómics que se tambaleaban era *Green Lantern*, y Schwartz le dio el título al guionista Dennis O'Neil, quien, al ser de extracción periodística, tenía muy presente que los héroes necesitaban voltear a ver al hombre

Stewart ni siquiera usaba antifaz.

Pero la destreza de la dupla Dennis O'Neal Adams se consolidó cuando se hizo cargo de Batman (quien tenía una imagen muy distorsionada por el éxito del programa de TV protagonizado por Adam West). Los creativos regresaron a la ambientación oscura del Batman de 1939, a hacerle de nuevo un vigilante solitario (enviaron a Robin a la universidad), trajeron de vuelta a Two-Face y volvieron al Joker un asesino psicótico Introdujeron nuevos personajes, como R'as Al Ghul y Man-Bat. Sus historias adultas marcaron el tono de Batman para las futuras generaciones.

En 1971 O'Neil también renovó a Superman (le quitó poderes, agregó nuevos personajes y a Clark Kent lo convirtió en comentarista de noticias), con ayuda

FOTOS: PHYTHAGORAS' GIANTY COMICS

1941 *La mujer maravilla* surge para combatir a los nazis.

1941 Tiene su debut Archie en *Pep Comics #22*

1981 Aparece *Memín Pinguín*, creado por Yolanda Vargas Dulché.

Los movimientos sociales de los 60 hicieron que el c mic de superhéroes pareciera partidario del sistema.

del dibujo de Curt Swan y las tintas de Murphy Anderson.

Marvel introdujo a otros personajes de color, como Cage y Falcon, a quien volvió compañero del Capitán América, y lanzó a ambos a recorrer el país al estilo de *Green Lantern/Green Arrow*.

El mismísimo Comics Code tuvo que volverse flexible *Green Lantern/Green Arrow* publicó historias con el tema de las drogas (el kit completo de heroína aparecía en plena portada del número 85), y en *Amazing Spider-Man* #96, la portada no tenía el sello de aprobación del Comics Code, lo cual no pasaba ni de chiste

Ya que se buscaban temáticas más oscuras, el horror estuvo de regreso con las publicaciones en blanco y negro de la editorial Warren *Creepie, Eerie* y *Vampirella*, las cuales por supuesto no estaban sujetas al código. Marvel y DC no quisieron quedarse atrás en la ola del terror e incorporaron a sus universos títulos como *Swamp Thing, Werewolf by Night, The Tomb of Dracula* y *Phantom Stranger*, entre otros.

Se avecina la oscuridad

En 1975 Marvel decidió revivir a sus superhéroes mutantes, los X-Men, con el número especial *Giant -Size X-Men #1*, escrito por Len Wein y dibujado por Dave Cockrum. En él, el profesor Xavier y Cyclops reúnen a un nuevo equipo de mutantes "internacional": Colossus, de la entonces URSS, Wolverine, de Canadá, Storm, de Kenia; Banshee, de Irlanda; Sunfire, de Japón, Nightcrawler, de Alemania, y Thunderbird, quien era de origen apache Con esto cada minoría o grupo étnico podía tener un superhéroe con quien identificarse y *X-Men* representaba así la discriminación que sufrían los inmigrantes en Estados Unidos. El guionista Chris Claremont tomó las riendas del nuevo equipo de héroes y poco después hizo dupla con el dibujante John Byrne; ambos combinaron el realismo del dibujo y los detalles con lo imaginativo y fantástico de las historias Ellos presentaron historias que siguen siendo influencia tanto en los cómics actuales como en las películas, tales como *Días del Futuro Pasado* y la saga de *Dark Phoenix*.

John Byrne, además de su dibujo limpio y dinámico, pronto cobró fama de ser un guionista que podía renovar a cualquier personaje. Después de su etapa en *X-Men*, se hizo cargo por completo de *Fantastic Four*, título que llevó durante la primera mitad de los años 80 con bastante éxito.

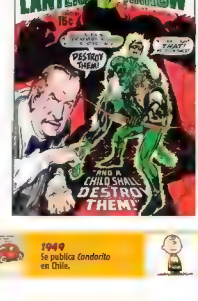
La Era Oscura

Los grandes cambios se dan en los títulos que están por naufragar, porque al no temer que pase algo peor, los editores toman decisiones arriesgadas y radicales. Así pasó con *Spider-Man* y *Amazing Fantasy*, y lo mismo sucedió con el dibujante Frank Miller, pues le dieron *Daredevil*, en el número 158, justo cuando el título se acercaba a su cancelación.

Daredevil nació durante la ola Marvel en 1964; creación de Stan Lee y Bill Everett. Matt Murdock quedó ciego de niño por un accidente radiactivo pero el resto de sus sentidos aumentó a niveles sobre humanos. Murdock los aprovecha en su lucha contra el crimen.

Los encuadres y las composiciones de página llevaban al lector por nuevos e insospechados caminos narrativos. Al principio Miller era coguionista junto con Roger McKenzie, pero muy pronto se encargó él solo de guión y dibujo Miller convirtió a Daredevil en un vigilante; le dio al cómic una sensación de crónica urbana y novela negra Kingpin, uno de los villanos bobos de Spider Man, se volvió un violento jefe de la mafia y por lo tanto el némesis de Daredevil Miller introdujo también a los ninjas, a su mentor Stick y al personaje de Elektra. Como Claremont y Byrne con *X-Men*, la obra de Miller sigue estando presente tanto en el cómic del héroe como en la reciente serie de televisión.

De hecho, el Daredevil de Miller inspiró la creación de un cómic independiente, parodia de los ninjas. Se trata de las Tortugas Ninja (*Teenage Mutant Ninja Turtles*), creadas por Kevin Eastman y



ROCK, COMICS.COM AUTHORITY

1948
Gabriel Vargas publica el primer número de *La familia Burrón*.

1949
Se publica *Condorito* en Chile.

1950
Peanuts, de Charles M. Schulz, aparece simultáneamente en nueve periódicos de EEUU.

Peter Laird, quienes nunca imaginaron que el primer número de su cómic, publicado en 1984 en blanco y negro, sería el origen de una franquicia millonaria.

Maxiseries y reinicios oscuros

La segunda mitad de los 80 perteneció a DC Comics. Después de arreglar la enorme confusión que se había creado por todas las "Tierras paralelas" dentro del universo DC con la maxiserie *Crisis on Infinite Earths*, la editorial dio reinicio a dos sus personajes. Cada uno sería creado bajo nuevos estándares de realismo, impuestos por dos novelas gráficas que significaron una división dentro de la industria: *Watchmen*, de Alan Moore y Dave Gibbons, y *The Dark Knight Returns* (TDKR), de Frank Miller.

Ambas novelas consolidan la etapa del cómic estadounidense que Grant Morrison y otros autores denominan como la Era Oscura. La primera nos muestra un mundo alternativo: ¿qué pasaría si los

CARMINE INFANTINO

El puente entre dos eras
(1925-2019)

Prolífico dibujante primero, y editor después, fue uno de los creadores esenciales de la Era de Plata. Desde joven buscó entrar al negocio y después de entintar una historia para Timely Comics, a los 17 años, Infantino colaboró en distintas editoriales como Timely, Hillman Periodicals y Fawcett Comics, hasta que en DC publicó la primera historia de *The Black Canary* y se convirtió en artista regular de *Green Lantern* y de *Justice Society of America*, durante la Era Dorada. En 1956 diseñó el traje rojo y amarillo del nuevo Flash y se encargó de dibujarlo en sus primeras historias. Infantino inventó las características físicas y la vestimenta para llenar de dinamismo al personaje y se encargó de muchos otros durante la Era de Plata. Junto con el editor John Broome rediseñó el look y el estilo visual de Aquaman. Se convirtió en director editorial de DC, Infantino contrató a talentosos dibujantes como Joe Orlando, Joe Kubert y Murphy Anderson, y llevó a la editorial a talentos como los famosos Dick Giordano, Neil Adams, Denny O'Neil y muchos de los personajes de DC Comics que ahora conocemos, pero a muchos otros, su legado sigue presente en las páginas de sus cómics.

FOTOS: COMICS.COM, ALPHABETS: COMICS MARVEL

1950 Comienza la tira *Beetle Bailey*, de Mort Walker.

1952 *Astroboy* debuta en los puestos de revistas japoneses.

1953 Se junta un grupo de idiotas.

STAN LEE

El hombre maravilla
(N. 1922)

Escritor y editor, junto con varios artistas es el creador de los grandes personajes de Marvel Comics: Spider-Man, los Cuatro Fantásticos, Hulk, Thor y X-Men. Su visión para los negocios ayudó a convertir a Marvel en una gran empresa multimedia.

Stanley Martin Lieber empezó como asistente en la editorial Timely Comics, en 1939; su primer trabajo se publicó en *Captain America* #3, que firmó con el seudónimo de Stan Lee, porque quería reservar su nombre para "cuando hiciera verdaderos trabajos literarios". Desde entonces Lee escribió cómics de todo tipo de género: románticos, western, humor, ciencia ficción, aventuras, horror y suspenso. Una vez que Timely se convirtió en Marvel, a Lee se le encargó que hiciera un equipo de superhéroes para competir con *Justice League* de DC Comics. Junto con Jack Kirby, Lee lanzó *The Fantastic Four*, la cual visión del superhéroe, individuos con problemas cotidianos, muchos de ellos resultado de sus nuevos poderes y su lucha para encajar con el mundo, que fascinó a los lectores, y nuevos títulos se sucedieron rápidamente. Parte del éxito de Lee se debe también a que creó una especie de comunidad entre lectores y creadores a través de los créditos de los cómics y de su columna mensual en todos los cómics de Marvel. Mucho se habla de que, en los años de Timely y los primeros de Marvel, Lee se aprovechó del trabajo de muchos artistas y también escritores. Probablemente sea cierto, pero es innegable la importancia de su trabajo y de su legado a la industria del cómic actual.

superhéroes existieran desde los años 30? El guión de Alan Moore nos muestra cómo el mundo de ficción real se [illegible] siglo XX por la presencia de los personajes disfrazados; de qué modo los hechos históricos y el avance de la ciencia y la tecnología se vieron influidos por estos. Moore presenta una dicotomía de cada uno de los personajes que decidió vestirse como héroe, todo esto mientras se desarrolla una historia de misterio. The Comedian, un extinto integrante del equipo de héroes The Watchmen, es asesinado y el culpable parece ir tras el resto de sus compañeros. Al mismo tiempo, la amenaza nuclear generada por décadas de Guerra Fría parece estallar en cualquier momento. *Watchmen* es una obra tan redonda que es imposible dedicarle poco espacio, pero el impacto que causó en la industria fue indiscutible ese era el camino a seguir por los superhéroes.

Cada minor a ten a un superhéroe en X-Men, representando la discriminaci n que sufr an los inmigrantes en Estados Unidos.

TDKR está situada en un futuro cercano y distópico: los superhéroes fueron prohibidos diez años atrás por órdenes de un Ronald Reagan decrépito y eternizado en el poder. Bruce Wayne lleva el mismo lapso sin ser Batman, y en ese tiempo Gotham se fue sumergiendo en la violencia y la corrupción. En plena crisis de la mediana edad, Wayne vuelve a vestirse de Batman, pero su aparición en la ciudad no es bienvenida por todos. Su regreso desata que viejos enemigos vuelvan, que el Estado decida cazarlo y, por si fuera poco, que se enfrente a Superman, convertido este en un títere del gobierno. Y como en *Watchmen*, está la amenaza del inminente conflicto nuclear con la Unión Soviética.

Ambas novelas, publicadas en 1986, hicieron que por primera vez otro público viera los cómics con un valor literario.

Como mencionamos, DC reinició a sus personajes, al menos a los más icónicos: *Superman* estuvo a cargo de John Byrne, y *Justice League*, con guiones de J. M. de Matteis, tuvo una refrescante y original carga de humorismo. De *Batman* se hizo cargo Frank Miller, quien entregó una de las obras emblemáticas *Batman Year One*, la cual sigue marcando el camino a seguir para los dibujantes y

FOTO: COMICS.COM ALTAMIRA

1954
Abel Quezada crea en México el Charro Matías.

1957
El Eternauta, de Oesterheld y Solano, aparece por primera vez en *Hora Cero Semanal*.

1958
Aparece *Mortadelo y Filemón, agencia de información* en España.

JIM STERANKO

Escapismo visual

DE 1960

Pocos dibujantes pueden alardear de haber realizado algunas de las hazañas que Jim Steranko, quien además de tener una adolescencia problemática, fue artista del ejército durante una parte de su juventud, cuando pasó por Marvel, lo hizo también a lo grande y, sin embargo, pronto el joven Steranko sintió la necesidad de escapar de esa influencia y hacer cosas completamente nuevas en sus viñetas.

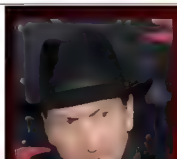
Steranko ha sido galardonado en distintas ocasiones por sus habilidades [illegible] como escritor y dibujante. A fines de los 60 dibujaba Nick Fury en el título *Strange Tales* y, ya que el estilo de moda era el de James Bond, Fury se convirtió en una suerte de superagente de S.H.I.E.L.D. combatiendo a villanos memorables en lugares exóticos. Steranko, rompió muchos moldes e incluso logró tener desavenencias con el editor Stan Lee por una secuencia de cuatro páginas en *Nick Fury: Agent of S.H.I.E.L.D.*, donde la acción se desarrolla sin ninguna palabra. Steranko experimentó también con fotografías, collages y el uso de negativos en sus viñetas.

"TIME HAD RUN OUT! JUST WASN'T ANYTHING STALLIN' AROUND LONGER! I WAS GONNA MAKE A MOVE I HAD TO BE NOW! I DESIGNED A DELAYED-ACTION TIME BOMB!"

1959
John Broome y Gil Kane crean a Linterna Verde.

1959
La revista *Pilote* publica la primera aventura de *Astérix el galo*.

1960
Aparece la *Liga de la Justicia* de DC Comics.



FRANK MILLER

El superhéroe noir

(N. 1957)

Escritor y dibujante de cómics, sus trabajos han sido esenciales en el paso de los cómics al cine. Su estilo oscuro, cercano a la novela negra, fue de gran importancia para la revitalización de los superhéroes en los años 80, principalmente del icónico Batman.

Tras haber dibujado algunas páginas de cómics en distintas editoriales, Miller quedó como artista de portadas y "de relleno" en Marvel, hasta que el editor Jim Shooter le dio la oportunidad de ser el dibujante de *Daredevil*. Pronto Miller se encargó también del guión de dicho título. Él siempre vio al personaje como un superhéroe en medio de una novela de crimen urbano; creó a Elektra y convirtió a Kingpin en uno de los villanos principales del universo Marvel. Para DC, Miller renovó a Batman con *Batman Year One* y *The Dark Knight Returns*, tan fundamentales dentro de la mitología del personaje que hasta la fecha siguen siendo influencia tanto para sus historias en el cómic, como para sus adaptaciones al cine.

Tras su paso por las editoriales grandes, Miller ha destacado en el cómic de autor; sus obras *Sin City* y *300* también han sido adaptadas al cine. Y fue el guionista de *Hard Boiled* y *Give Me Liberty*. Actualmente se espera el nuevo trabajo de Miller: la tercera secuela a *The Dark Knight Returns*.

escritores del personaje y además fue una influencia determinante en la trilogía fílmica dirigida por Christopher Nolan.

El cisma de los *rock stars*

A comienzos de los años 90 el cómic creció en el gusto del público lector por el trabajo de dibujantes como Rob Liefeld, Todd McFarland y Erik Larsen; todos ellos en Marvel habían logrado que los títulos tuvieran ganancias muy elevadas. Surgió también la tendencia que los historiadores llaman "la era del *gimmick* (truco)". Es decir, el cómic se hacía atractivo con adminículos como portadas variantes, platinadas, en 3D y demás, así lograban vender miles de copias de un solo ejemplar.

Al negarse Marvel a subir los ingresos de los dibujantes, estos abandonaron la editorial y fundaron Image Comics, en donde cada uno conservaría los derechos de los personajes creados. El estilo gráfico de los títulos de Image era apabullante. Las escenas que ocupaban dos páginas, épicas y totalmente barrocas, en las que los personajes lucían sus supermúsculos y su megaarmamento, tuvieron un gran éxito entre los lectores jóvenes, no importaba si los argumentos eran flojos o inconsistentes. En el primer año Image ya rivalizaba en ventas con las editoriales grandes e incluso compartía personajes con DC y Valiant en ediciones especiales. Hay que reconocer a Image que con el empleo de un mejor papel y la introducción de la separación de colores por computador obligó a los demás a aumentar la calidad de sus impresiones además del precio. A fin de cuentas, su presencia demostró que siempre hay espacio más allá de las grandes editoriales, y una vez desinflada la burbuja del *gimmick*, Image continúa siendo escaparate del trabajo de grandes creadores

El renacimiento

La segunda mitad de los 90 estuvo dividida por una especie de competencia entre los superhéroes tradicionales y los nuevos héroes, cínicos, desencantados y con valores morales mucho más relajados. Los héroes de Image disparaban toda la munición de sus armas a la menor provocación, y de hecho sí llegaban a matar. Por otra parte, la respuesta de DC a esta nueva ola fue la miniserie *Kingdom Come*, de Mark Waid y otro rock-star, Alex Ross. En ella, una nueva

1961
El cubano Antonio Prohías inventa a este par de idiotas.

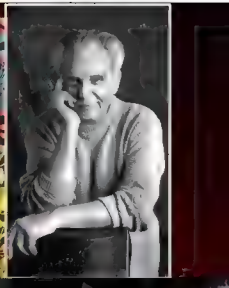
1967
Malafida, de Quino, aparece en la revista *Primera Plana*.

JACK KIRBY

Viva el Rey

(1917-1994)

Prácticamente no hay un solo guionista o dibujante que no haga una reverencia al escuchar el nombre de Jack "El Rey" Kirby. Él fue uno de los más prolíficos dibujantes y creadores del cómic norteamericano. Es recordado por haber definido el estilo de Marvel, pero también fue el responsable de inyectarle creatividad a DC Comics con sus títulos y conceptos, tales como The New Gods, The Forever People, Kamandi, The Demon y varios más. Junto con Joe Simon, Kirby fue el creador del Capitán América; su enlistamiento durante la Segunda Guerra Mundial y su participación en campos de batalla definió su estilo dinámico y vigoroso. Años después de haber pasado por varias editoriales realizando distintos géneros de historieta, Kirby pudo trabajar con Stan Lee para crear el cómic Fantastic Four y con ello iniciar la era Marvel. El diseño prácticamente a todos sus personajes, por cierto, el icónico traje azul y rojo de Spider-Man es su creación.



Sin embargo, al sentir que se le trataba injustamente, Kirby dejó Marvel y se fue a DC en los años 70, donde ingresaría otra serie de historietas que ahora son parte integral del universo DC. Kirby continuó activo, realizando trabajos para distintas editoriales hasta su muerte por un infarto en 1994.

Sus personajes parecen estar a punto de salirse de la página y los diseños que realizó, tanto de caracteres como de escenarios, son apabullantes. El estilo dinámico de Kirby sigue influenciando a los dibujantes, viejos y jóvenes por igual.

generación de héroes establece sus batallas en medio de las calles y no tienen ningún interés en salvar inocentes. Los viejos héroes, los de la Edad de Plata, vuelven encabezados por Superman, para poner a los descarriados en orden, pero hay un tercer bando, integrado por los seres humanos, hartos de estar en medio de los poderosos.

Como parte de esta década surge también material que le da un giro distinto a los nuevos héroes. Escritores como Warren Ellis, Grant Morrison o Mark Millar nos traen héroes cínicos y apáticos pero más realistas que aquellos que surgieron en el sello Image.

Como parte de una renovación post 9-11, los últimos quince años están marcados por la creación del universo *Ultimate* de Marvel. La idea era lanzar una serie de cómics para atraer nuevos lectores, la premisa fue "¿cómo serían los superhéroes Marvel si surgieran el día de hoy?" El primer título, *The Ultimates*, fue una obra perfecta que combinaba la paranoia estadounidense post 9-11, el cinismo heroico antes comentado y el dibujo realista de Bryan Hitch. El guión, escrito por Mark Millar, describía cómo se forma el grupo de los Ultimates (los Vengadores) y las primeras amenazas a las que se enfrentan: un Hulk enloquecido por las hormonas que acaba con medio Manhattan y la invasión de los chitauri, una raza alien.

Por su parte, DC lanza *Identity Crisis*, una serie en la que el asesinato de la esposa de El Hombre Elástico lleva a una serie de revelaciones tales como manipulaciones mentales y un delito sexual cometido por Dr. Light, un villano bobalicón de la Era de Plata, que provocan el desmoronamiento de la Liga de la Justicia.

La búsqueda constante de lectores nuevos, impulsada por el *boom* hollywoodense de los filmes de superhéroes, ha llevado a las editoriales a renovarse una vez más. No es casualidad que los dos gigantes, DC y Marvel, hayan decidido lanzar este año dos series en donde sus múltiples universos y superhéroes tendrán borrón y cuenta nueva. *Convergence* y *Secret Wars*, respectivamente.

Otros editores, como los de Archie Comics, están buscando nuevas fórmulas para revitalizar su franquicia, por eso ahora Archie sale luchando contra zombis y, más recientemente, contra Depredador, sí, el extraterrestre de las películas. Las décadas pasada y actual son muestra de cómo las columnas en las que se fundó el cómic de superhéroes se derrumbarán para volver a construirse, tal vez sobre cimientos más honestos; tal vez sobre los mismos cimientos, solo que maquillados. Esto no es el fin. Como todo buen cómic que se respete, continuará.

Cómic latinoamericano

LA HISTORIA DEL HUMOR BAJO EL RÍO DE MONITOS

Las historietas del cono sur del continente son el reflejo de una rica y hermosa tradición gráfica. Por Iván Farías

La frontera natural de México con el resto de Latinoamérica es el río Usumacinta, que en náhuatl significa "Río de monitos", y en el argot mexicano "monitos" es como se les dice comúnmente a los dibujos. Por eso a los historietistas también se les llama moneros. Cualquier aficionado a los cómics sabe que hay dos grandes tradiciones del arte secuencial en el subcontinente, la mexicana y la argentina, debido principalmente a que dichos países tuvieron periodos de estabilidad política y financiera, constituyendo una industria que produjo varios títulos para recordar. Sin embargo, el resto de países también consiguieron sus propios títulos. Estas es, a vuelo de pájaro, la historia del cómic en varios de ellos.

Tinta carioca

En Brasil, las historietas se denominan *quadrinhos*. Como en casi todos los países, mantienen el nombre de aquellas tiras cómicas que aparecían en los periódicos. Aunque hubo varios antecedentes, *O Tico-Tico*, aparecida en 1905, es a la que se le considera la primera revista de historietas propiamente dicha. En ella participaron varios talentos locales que se decantarían principalmente por el humor infantil o adolescente o que repetirían los moldes estadounidenses, como *Chiquinho*, que era una versión local del *The Yellow Kid* de Outcault. Puesto que el cómic en esa época era visto como un elemento didáctico, se publicarían adaptaciones de clásicos de la literatura en forma de historieta.

Durante una buena temporada no existiría una industria, así que los creadores abarrotaban los suplementos en periódicos, inclinándose por el humor. Las pocas revistas especializadas, como *O Correro Universal*, *Lobinho*, *O Gibi* y *The Comics*, mezclarían los esfuerzos brasileños con los importados. Sería en la revista *O Cruzeiro* que se publicaría *O Amigo da Onça*, de Pericles. Ese personaje se volvería un gran hito brasileño ya que mezclaba un humor ácido con una modernidad de la que quería hacer gala el país y la revista en particular. Incluso, se convirtió en un término del habla local para referirse a un mal amigo.

Pero no sería hasta entrados los años 60 que Brasil da el salto a las historias maduras, mezclando superhéroes propios (*Capitão 7*, *Escorpião*, *Rato Negro* y *Judoka*) con historias policiacas. Una nueva generación de autores llegaría a darle vida a lo que en su tiempo se consideró un *boom*: Carlos Zéfiro, maestro del cómic erótico, quien tuvo algunos problemas con la censura; Maurício de Sousa, Vasques, Paiva, entre muchos otros.

En los años 90 Brasil y Argentina lanzaron, de manera conjunta, y como homenaje, un producto llamado "Encuentro latinoamericano de humor", con la participación de los mejores autores de ambos países. Cosa inédita, pues la mayor influencia de los cariocas provenía de Europa. Actualmente se habla de un nuevo *boom* brasileño que encabezan Fábio Moon y Daniel Galera.

VIENE CONTINUA, DESPLIEGA

H. G. OESTERHELD

Héctor Germán Oesterheld nació el 23 de julio de 1919 en Buenos Aires, en el seno de una familia de ascendencia alemana y un buen nivel económico. Es uno de los guionistas más dotados que ha dado Argentina; maestro de muchos y un personaje señero dentro del cómic en español. Gran lector desde niño, devoraba clásicos, en especial los de aventuras, al mismo tiempo que se nutría con mitología y relatos detectivescos. Se hizo ingeniero geólogo. Pero pronto sus convicciones políticas lo hicieron tomar partido por los menos favorecidos. Se dio cuenta de que, pese a que amaba la literatura, la historieta era un medio mejor para difundir sus ideas, por lo que decidió volverse guionista de ellas. Sus trabajos pronto destacaron del resto de los guionistas de su país, incluso de los foráneos que se importaban de Europa.

En su obra más importante, *El Eternauta*, hizo mancuerna con Solano López, para crear una épica invasión extraterrestre que paralizaba a la Argentina con cada capítulo. Cuenta Carlos Trillo que cuando el niño salía temprano de su casa para irse a parar frente al puesto de periódicos y ser el primero en leerla. En *El Eternauta* se intentaba mucha de la ideología de Oesterheld, el héroe colectivo, la inteligencia contra la fuerza y el valor frente a la adversidad. Pronto el régimen golpista de Videla lo vio como un enemigo y sólo lo "hizo desaparecer" a él, sino a cuarenta de su familia. Sin embargo, sus obras quedan para hablar de su ingenio.

junto a Marcelo Quintanilha y S. Lobo y muchos otros autores que utilizando Internet han dado a conocer su trabajo. Moon, creador de *Daytripper*, novela gráfica editada por Vertigo, se ganó un premio Eisner. "En Brasil el mercado del cómic es poco sólido, no existen fórmulas a seguir para triunfar Y eso nos ha obligado a buscar nuestro propio camino para que funcionara", dijo Moon en entrevista durante el Salón del cómic de Francia.

Un pajarraco de Pelotillehue

La historieta en Chile siempre ha temido un lado político muy afinado. No por nada fue el primer país de Latinoamérica en volverse hacia el socialismo por medio del voto. Si bien desde principios del siglo XX existieron precursores, es en 1931, con el nacimiento de la revista de sátira política *Topaze*, dirigida por Coke, donde colaboraban entre otros Lugoze y Pepo, que comienza a verse a un grupo constante de historietistas.

En 1949, en *Okey*, debutó *Condorito*, el personaje insignia creado por Pepo. Condorito tendría un éxito inusitado y en 1955 tuvo su propia revista, que llegaría hasta nuestros días. Condorito es la caricatura de un cóndor, parte de nuestro escudo nacional, ave endémica y orgullo sudamericano y de los Andes. Este vería crecer su fama al mismo tiempo que sus personajes de apoyo Pepe Cortisona, Yayita, Doña Tremebunda, todos estereotipos de la clase media chilena. Personajes que calarían hondo, comenzando a editarse sus aventuras por todo el continente, México y Estados Unidos incluidos. El personaje, en el proceso de penetración en la cultura popular nacional, se ha mezclado con el fútbol, la política y con chistes recurrentes en el habla, como el utilizar "¡plop!" o "¡exijo una explicación" a manera de muletillas.

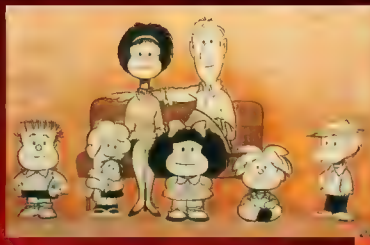
Pepo cre a Condorito inspirado en el c ndor, ave que est en nuestro escudo y es emblema de Los Andes.

Sería a fines de los años 80 y comienzos de los 90 que aparecerían revistas como *Trauko*, *Ácido*, *Matucana* y *Bandido*, las cuales buscarían a un público mayor a sus entonces interlocutores. Sus temas serían los del cómic europeo, aunque la plaga de los superhéroes convivría con ellos.

Hoy Chile cuenta con un mercado creciente que se ha diversificado y que incluso ha motivado a que un grupo de visionarios organicen Comi Con Chile, que este mes celebra su quinta versión. Se trata de un evento con muchas actividades en torno a la TV, videos y obvio, cómics, que cada año reúne a más fanáticos y que convoca a craedores locales destacados internacionalmente como Gabriel Rodríguez, primer chileno en ganar un "Óscar" del cómic, así como a figuras de culto como el actor Christopher Lloyd, el Doc Emmett Brown de Volver al Futuro.

1966
Galactus es creado por Stan Lee y Jack Kirby.

1967
Valérian & Laureline aparecen en la revista francesa *Pilote*.



QUINO

Joaquín Salvador Lavado Tejón nació en Mendoza, Argentina, el 17 de julio de 1932. El sobrenombre de Quino surgió en el seno familiar para distinguirlo de su tío Joaquín Tejón, pintor y dibujante gráfico, quien le infundió el amor por la tinta y el papel. A temprana edad comenzó a estudiar arte, pero lo abandonó harto de sus profesores. En 1954 vende su primer cartón humorístico y el éxito no se ha detenido desde entonces.

Por [illegible] famosa, Mafalda, producto [illegible] electrodomésticos. [illegible] tiempo después [illegible] el personaje [illegible] y la publicación [illegible] primera vez el [illegible] diciembre de [illegible] semanario [illegible] Plana de [illegible] Buenos Aires. De manera [illegible] Mafalda, con su inteligencia, criaría fondo en la sociedad [illegible] de aquellos tiempos, y pronto en casi todo el mundo.

Quino es poseedor de un ojo privilegiado para poner de relieve el absurdo de nuestro mundo, de la violencia, de la ambición, y plasmarlo sobre el papel con la intención de producirnos una sonrisa. En 2014 se hizo acreedor al famoso Príncipe de Asturias por su destacada labor.

1967
Hugo Pratt crea *Corto Maltese*.

1967
Frank Frazetta realiza las portadas de ediciones de bolsillo de *Conan el bárbaro*.

PEPO

René Ríos Boettinger (1911-2000) publicó su primera caricatura en el diario El Sur de su Concepción natal, con apenas siete años. Así comenzó su carrera de dibujante, siempre apoyado por su padre. Con 10 años montó su primera exposición, sin embargo, una vez que terminó el colegio ingresó a estudiar medicina. Claro que al poco tiempo se retiró. Ganó la pluma. Se trasladó a Santiago y se matriculó en la Escuela de Bellas Artes, en 1932. Trabajó en el equipo de Topaze, destacándose como un caricaturista agudo que logró reflejar la realidad nacional con maestría. Incursionó en el humor picaresco y deportivo fundando El Saquero y Pichanga. Pero no hay dudas de que el gran personaje de Pepo es Condorito, que vio la luz por primera vez el 6 de agosto de 1949, junto al primer número de la revista Okey como un personaje medio cóndor, medio huaso chileno que logró tanta popularidad que en 1955 la editorial Zig-Zag publicó como revista. Hoy Condorito se edita en 19 países, incluyendo Japón, Estados Unidos, Italia y Canadá y es, seguramente, personaje chileno más conocido en el mundo.

MAURICIO DE SOUSA

Mauricio de Sousa es conocido en su país de origen como Maurício. Nació en Sao Paulo el 27 de octubre de 1935. Es el creador de *Turma da Mônica*, conocida también como *Mônica y sus Amigos* o *Mônica y su Pandilla*. La historieta narra las aventuras de un grupo de niños de seis años que viven en un barrio ficticio llamado Barrio del Limonero en São Paulo. De Sousa comenzó siendo un reportero de nota roja para el periódico *Folha de Manhã*, pero que tuvo un gran acercamiento con la vida en los barrios.

La tira ha ido creciendo, llegando a tener a más de dos centenares de personajes en ella se reflejan con humor la vida del barrio, los juegos de fútbol y los sabores de la niñez. De Sousa es una figura pública muy querida en Brasil.

Humor cafetalero

Si bien se fecha que en 1924 apareció la que es conocida como la primera historieta colombiana, *Mojicón*, de Adolfo Samper, y que hubo muchos intentos posteriores, no es sino hasta los años sesenta que nace de la pluma de Ernesto Franco la historieta *Copetín*. Este título marcaría un antes y un después para la sociedad colombiana, pero en especial para la bogotana.

Copetín es un niño callejero que vive a la brava en los barrios de Bogotá y que muestra, con un humor muy negro, las desigualdades, la inseguridad y la dureza de la ciudad. Con un estilo similar en dibujo al de Hank Ketcham, el mismo de *Daniel el travieso*, este "gamín" pasará revista a los sinsabores de los colombianos, volviéndose parte de su cultura popular. Ernesto Franco cuenta que se inspiró en un niño que pedía limosna y comida cerca del restaurante que su esposa tenía en el centro de la ciudad. Copetín se volvería así en la voz discordante de los diarios alineados al régimen. Los sesentas serían muy prolíficos. Aparecerían personajes como Calarcá de Garzón, La Gaitana de Díaz, Ibana y Tukano. Pero sería a finales de los 70 que la historieta colombiana retomaría otros temas como la ciencia ficción o la protesta urbana. Es en fechas más recientes que, como hemos visto, ayudados por la red, han surgido muchos creadores independientes. Por ejemplo *DreamTales*, que ofrece en formato digital varios títulos.

La historieta en el paisito

La historieta en la República Oriental del Uruguay tuvo su inicio en tempranas fechas del siglo. Por ejemplo, con Fola, quien como muchos otros historietistas terminaría trabajando en Argentina al ser más redituable monetariamente. Fola crearía a los personajes Pelopincho un niño muy inteligente y Cachirula, una niña muy enojona. Poco a poco se irían agregando más y más personajes al combo, teniendo tal éxito que comenzaron a publicarse en Argentina y España.

Para el alma uruguaya la historieta, el mate y el fútbol están metidos en la médula. En un país tan pequeño han surgido muchos creadores que, naturalmente, emigraron como Julio Esteban Suárez (1909 1965), Peloduro, ya que no había para todos. Lo hicieron en especial a Argentina y España, y muchos otros a Italia o Estados Unidos. El "Día de la historieta uruguaya" se celebra el 16 de septiembre, fecha en que nació Suárez.

Otro personaje a destacar es Enrique Ardito, creador de la tira de periódico más longeva de Uruguay, *Viviana y Yamandú*, que nació en 1991 y desaparecó en 2012. En los años 80 sobresalen la pareja de artistas Tunda y Ombú, y en años más recientes Renzo Vayra. Sin mencionar a Eduardo Barreto, que trabajó en Estados Unidos en casi todas las empresas importantes, de Image a Marvel y DC.

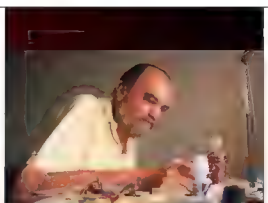
Tal vez uno de los más grandes ha sido Alberto Breccia, genio del dibujo y de la pintura. Con el argentino Héctor Germán Oesterheld

SIGUE

FOTOS: ARCHIVOS ARGENTINOS EFE / JULIAN PEREZ

1968
Robert Crumb publica en *Zap Comix*, de San Francisco.

1969
Editorial Shogakukan publica en seis revistas infantiles las aventuras de Doraemon.



FONTANARROSA

Roberto "Negro" Fontanarrosa nació en Rosario el 25 de noviembre de 1944. Prolífico dibujante y guionista que gozó de un gran éxito en Latinoamérica y en España, sus dos personajes más famosos fueron el gauchito *Inodoro Pereyra* y *Boogie, el Aceitoso*. Inodoro fue siempre más difícil de exportar debido a sus giros locales y los chistes tan argentinos que manejaba. El propio personaje era una parodia de los gauchos de ficción que habían abundado en la historieta rioplatense. El mismo personaje se presentaba diciendo: "soy Pereyra por mi mama, e Inodoro por mi tata, que era sanitario".

Sería *Boogie, el Aceitoso* quien lo catapultaría a la fama más allá de las fronteras argentinas. Primero en Colombia, donde fue prohibido por supuestamente "alentar la violencia", y luego en México, donde se publicaba en la última página de la revista *Proceso*. Boogie era la parodia de un exmilitar y golpeador norteamericano, que resolvía las cosas de manera violenta y cruel. En alguna ocasión una enamorada le preguntó qué sentía por ella, y él respondió: asco. Era, en pocas palabras, la política del "buen vecino" en forma gráfica. Fontanarrosa moriría relativamente joven, a los 62 años, el 19 de julio de 2007.

tuvo, sin duda, una de las mejores duplas en la historia de la historieta sudamericana. Con él en el guión y Breccia en el arte, realizaron *Mort Cinder*, *Ernie Pike*, *Sherlock Time* y la nueva versión de *El Eternauta*. Luego vendría la dupla con Juan Sasturaín, pero tal vez una de las más prolíficas fue con Carlos Trillo, con quien se entendió casi de la misma manera que con Oesterheld. Breccia no paró nunca hasta su muerte.

Al sur del Río de la Plata

La historieta argentina comenza temprano en los años que van de la década de 1920 a la de 1930. Empieza retratando a la burguesía de Buenos Aires, influida por los *comics strips* estadounidenses. Luego retrataría a los inmigrantes de las periferias, ya sean llegados de otros países o del interior.

Después vendrían las historietas de aventuras, las de escapismo puro, que intentaban imitar a las europeas, con lugares exóticos y aventuras fuera del cotidiano argentino. Es al finalizar la Segunda Guerra Mundial que aparece la revista *Patoruzito*, versión infantil de *Patoruzú*, fundada por Dante Quintero. Ambas eran muy conservadoras y enaltecían los valores de la época: nada de sexo y violencia, excepto que fuera justiciera y enalteciera la bondad y los buenos sentimientos. El personaje de Patoruzú es un indígena bueno, proveniente de "la tierra", de ese ámbito rural idealizado, que se contraponía al corrupto aire de la ciudad. Patoruzito pasaría a convertirse en un equivalente simbólico de Mickey Mouse, en cuanto a que la infancia de muchos argentinos es asociada a él. Quintero quería continuar con su recato, así que dejó salir de las filas de su revista a Guillermo Divito, quien solía saltarse las trancas en cuanto al dibujo de sus chicas. Es así que este último en 1944 funda *Rico tipo*, un semanario de humor con un poco de carga sexual y de crítica social. Divito dio manga ancha y se permitió hacer historietas que retrataran a la sociedad y que incluso marcaron tendencias sociales, como la vestirse tal como las chicas que él dibujaba.

El guionista Héctor Germán Oesterheld funda la revista *Frontera* en 1957, lo cual le da carta de naturalización y de madurez a la historieta argentina. En *Frontera* y posteriormente *Hora Cero* vieron la luz muchas de las obras que se volverían imperecederas: *Ernie Pike*, de Hugo Pratt; *El Eternauta*, dibujada por Solano López, y *Sherlock Time*, del citado Breccia. Todas son historias con una gran carga histórica y social, con personajes profundos, que repensaban lo que significa ver el mundo desde Latinoamérica. H. G. Oesterheld sentaría las bases de un cómic que veía desde dentro para contarle algo al resto del mundo. Cuando este "fue desaparecido" por el régimen militar argentino, ya varios creadores habían llegado a nutrir la historieta de aquellas latitudes. De Quino a Fontanarrosa, de Trillo a Altuna, De Saccomano a Mandrafina y las nuevas generaciones, Alcobre, Maitena, Miguel Rep, De Santis, Max Cachimba, Liniers, Tute, Max Aguirre, Gustavo Sala, el Niño Rodríguez y una larga lista.

FOTO: CORTESÍA PUENTE, PARED, 25 AÑOS

1954 Debut de *Vampirella*, creada por Forrest J. Ackerman y Archie Goodwin.

1978 Richard Corben comienza a trabajar para Warren Publishing.

Cómic europeo

VIEJO CO

El cómic en Europa se ha distinguido por elevar este medio a la categoría de arte, dirigido para todas las edades, donde la obra de un autor se valora por encima de las tendencias mercantiles.

Por Mauricio Matamoros

A estas alturas históricas, escritas y periodísticas, las comparaciones, más allá de resultar obvias y chocantes, continúan siendo necesarias en algunos casos, al menos para tener una idea más clara. Al igual que existen diferencias entre las cinematografías de cada país, sucede lo mismo con la historieta de cada nación o región.

En la historieta, por poner un ejemplo, el cómic de superhéroes es una suerte de cine hollywoodense, mientras que en la historieta europea existe una gran tradición de cómic naturalista en su trazo y en sus historias, que refleja claramente las inquietudes de sus autores por inmiscuirse en la naturaleza humana, como ha sucedido con mucho del mismo cine europeo que se aleja de los grandes presupuestos para refugiarse en las historias intimistas.

Cuando pensamos o hablamos de historieta europea se invocan las historias de aventuras periodísticas de Tintín, el western idealizado de *Blueberry*, la ciencia ficción lisérgica de la *Métal Hurlant* o la grotesca y burlona escuela Bruguera del tebeo español. Pero así como estas, podríamos igualmente pensar en la extraordinaria escuela impresionista de España en los años 70 del siglo XX, en la disonante generación francesa de la editorial L'Association, en el *fumetti gialli* (cómic policiaco o de crimen) italiano de los años 60, o en la generación postpunk británica que conquistó el Reino Unido y Estados Unidos durante los años 80 y 90.

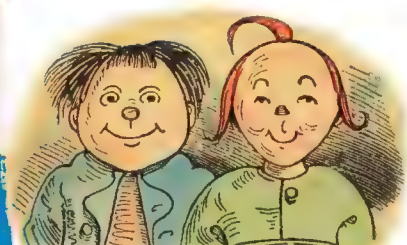
Es decir, si se intentara definir al cómic europeo a partir de una sola o algunas tendencias, se estaría cometiendo el mismo error que cuando se piensa que el cómic estadounidense es solo superhéroes, negando de esa manera la existencia de otro aspecto de la industria que aún continúa siendo medianamente independiente y que desarrolla historias de todos los géneros y estilos.

Dicho esto, podríamos decir que algo que ha definido fuertemente al cómic europeo es su presentación de lujo: sus tomos de pasta dura y de dimensiones mucho mayores a las de un *comic-book*. Es decir, años, décadas antes, de que las recopilaciones y presentaciones de cómics en Estados Unidos comenzaran a convertirse en artículo de lujo (como sucede en la actualidad), en muchos países de Europa esta era una práctica normal que, por tanto, manifestaba la trascendencia cultural y artística que presentaba y tomaba la historieta, como una obra artística que se producía con la idea de permanencia; para atesorarla en un librero junto a libros "comunes", y no para leerla y desecharla, como prácticamente se concibió en un principio el *comic-book*.

Así, podemos decir entonces que en Europa se valora de manera distinta a la historieta, con una percepción diferente en la que el autor de este medio cuenta ➔

NTINENTE

FOTO: HOYTS/UNIVERSAL PICTURES



con mayor tiempo para realizar una obra que será publicada en libros de lujo para beneplácito del lector y del artista. De esta manera, nos encontramos en la mayoría de ocasiones con obras cuyo trabajo plástico cuenta con más detalle en cada página, en cada viñeta, que lo realizado en la industria estadounidense, la más promovida en todo el mundo. Sin embargo, hay que subrayar, igualmente, que el sistema europeo poco a poco se ha ido inmiscuyendo en el proceso creativo estadounidense donde, inclusive dentro del cómic de superhéroes, ya encontramos autores que trabajan obras durante meses y años, a diferencia del trabajo esclavizante que es entregar un cómic mensual de 20 o más páginas y respondiendo sobre todo a las necesidades editoriales y empresariales.

Notamos pues, que durante las pasadas líneas nos referimos en repetidas ocasiones al "autor", porque precisamente esa es la manera como funciona esa industria, con base en sus autores. Volvemos a los comparativos: así como en el cine los géneros son lo que definen en mayor medida al cine estadounidense, en el cine europeo parece que mucha de esa industria se define y mueve a partir del llamado "cine de autor". Lo mismo, entonces, sucede en el cómic europeo. Pero hablemos ahora de un poco de su historia y tendencias, que por supuesto que las hay, y dejemos para el final a sus autores más representativos.

Niños terribles

Aunque es prácticamente oficial que el cómic o historieta surge el 25 de octubre de 1896, con la publicación de *The Yellow Kid and His New Phonograph*, tira cómica que aparecía en el diario *New York Journal*, existe un precedente importante en Alemania con *Max und Moritz* (Max y Moritz). Este cuento en verso e ilustrado, obra del poeta e ilustrador Wilhelm Busch, se publicó en 1865 y se le considera como una protohistorieta que influyó notablemente en las primeras historietas estadounidenses e, incluso, forjó la escuela de los "niños terribles", que inicia con los *Katzenjammer Kids* y que, prácticamente, es una copia de *Max y Moritz*. Así, aunque el *Yellow Kid* es considerado la primera piedra de este medio, no se ha echado por la borda la posibilidad de que la historieta haya nacido aquel 1865 en Alemania.

Ya después, es tal vez en Francia donde se considera que en 1889 surge la primera historieta en forma en Europa, con *La Famille Fenouillard*, obra de Christophe (Georges Colomb) y que comienza a mostrar el interés estético de los historietistas de aquel país por trazar de manera limpia, sin dejar de lado el detalle, y que definirá prácticamente esta historieta.

La "línea clara" es la sencilla manera como se le ha conocido a este estilo muy europeo, donde trazos limpios y precisos llenan las viñetas. La línea clara va desde la caricatura hasta la ilustración naturalista; en ella no hay cabida para las sombras, los grises y las tramas, pero esto no impide que el detalle llegue a ser extenuante pues, precisamente, a falta de manchas de negro se ha desarrollado una obsesión por el detalle en cada viñeta, que hace de este estilo algo muy preciso.

El primer gran exponente de él –y en muchos casos el autor que lo definió– fue el belga Georges Remi, quien con el seudónimo de Hergé se hizo famoso al crear y trazar la historia de Tintín (pronúnciese Tantán), historieta que inicia en 1929 y que en cuestión de unos cuantos años se convirtió en todo un fenómeno mundial. Las aventuras del joven periodista Tintín, con su característico copete y siempre acompañado por el inquieto perro Milú, lo llevaron por diversas y variopintas partes del mundo provocando toda clase de reacciones (desde que recibieran con un desfile a Hergé y una persona disfrazada como Tintín, hasta que fueran prohibidos sus álbumes, como *Tintín en el Congo*, que hasta el día de hoy sigue considerándosele inapropiado en su visión de África), provocando que sus aventuras se vendieran por millones en toda Europa. *Tintín*, sin duda, es la primera obra en

FOTO: JAIME DE DIEGO. EDICIONES ATRIUZ

1970
Denis Kitchen funda la editorial Kitchen Sink Press.

1972
Boogie el aceitoso empieza a "resolver" problemas.

la historia del cómic que llega a considerarse una obra de arte, haciendo del propio Hergé un autor muy respetado en el continente europeo

"*Tint n*", de Hergé, es la primera historieta en la historia del c mic en llegar a ser considerada una obra de arte.

Durante las casi cuatro décadas en que se publicó *Tintín*, Hergé contó con la ayuda en ciertos momentos de otros sobresalientes dibujantes, como Edgar Pierre Jacobs, otro de los grandes exponentes de la línea clara y quien ayudó con fondos, coloreado y montaje en la obra de Hergé No obstante, la consagración de Jacobs llegó con su saga de *Les Aventures de Blake et Mortimer*, dupla de científico y agente que, al igual que el joven reportero Tintín, se entregaban a aventuras maravillosas ilustradas de la manera más bella Entre 1947 y 2013 se realizaron 18 volúmenes de *Blake y Mortimer*, pero solo los primero 8 fueron escritos y dibujados por Jacobs, convirtiéndose prácticamente en canon del cómic europeo, sobre todo el tercero de ellos, *La marca amarilla*, sin duda una de las obras más importantes del cómic europeo, y que desde hace varios años el cineasta español Álex de la Iglesia ha intentado llevar al cine.

Los tebeos

Es en los años 40, igualmente, cuando en España comienza lo que es conocido como la Escuela Bruguera, una serie de autores que se abocaron a realizar historieta (o como se conoce en España: tebeo) de humor costumbrista, y que era una radiografía muy incisiva y divertida de los diversos estratos de la sociedad española de la posguerra.

De entre la veintena de autores que surgieron de esta escuela, cobijada obviamente por la editorial Bruguera, nombres como los de Vázquez, Escobar e Ibáñez pudieron conocerse en nuestro país con sus inolvidables personajes: *Anacleto, agente secreto*; *Zipi y Zape* y, por supuesto, *Mortadelo y Filemón*. A pesar de que se trata de historietas que, en ocasiones, surgieron hace más de medio siglo, su humor continúa teniendo sentido y muchas de ellas han continuado reeditándose, y como en el caso de *Mortadelo y Filemón*, realizadas hasta hace unos años por el propio Ibáñez

Durante los años 60, también en España, se da una generación de ilustradores de trazo sobresalientemente realista que se ponen al servicio de historias de amor muy en boga por

¡MORTADELO! CREO QUE NO ENTENDIO BIEN AL «SUPER» CUANDO NOS DIJO QUE TENIAMOS QUE «EMPAPELAR» A JOE MATRACA...
TURAS DE BLAKE Y MORTIMER
EDGAR P. JACOBS
MARCA AMARILLA
NORMA Editorial

FOTO: COLECCIÓN NORMA EDITORIAL CENTRAL DE BIBLIOTECA

1972
Primer número de la revista *Zipi y Zape*, en España.

1975
Aparece el primer número de *Métal Hurlant*.

EL CÓMIC DE AUTOR

Grandes exponentes europeos

HERGÉ
(1907-1983)

Nacido en Bélgica, Georges Remi comenzó a escribir y dibujar historietas desde los 20 años para un periódico conservador y católico, y para el cual creó al reportero Tintín. Su estilizado dibujo dio inicio a la escuela de la llamada "línea clara". En 2009 se abrió el Museo Hergé en Bruselas.

JEAN "MOEBIUS" GIRAUD
(1938-2012)

A los 24 años, con el seudónimo de Jir, empezó a dibujar las aventuras de Blueberry, y pronto se consagró con su impresionante estilo naturalista; diez años después, ya con el seudónimo de Moebius, nuevamente trastocó el medio con su trabajo de ciencia ficción y fantasía. Giraud cuenta con infinidad de obras y personajes fundamentales para la historieta, como Arzak y Jerry Cornelius.

Selecciones Ilustradas (de Joseph Toutain), su talento llama la atención a editores estadounidenses que, curiosamente, los contratan para realizar historias de terror que hicieron época. Los títulos de la Warren Publishing durante los años 70 y 80 (*Creepy, Eerie, Vampirella*, 1984), así, presentaron tal vez las historias más impactantes de aquellos años en el mercado anglosajón, firmadas por José González, Rafael Auraleón, Luis García, Esteban Maroto, José Ma. Bea, Isidro Munes, José Ortiz y otros magníficos autores que lograron un detalle con la plumilla que por lo general se ve únicamente con la ayuda del carboncillo

Sab as que...
En 2014 la portada original de "Tintín en el Tíbet" fue subastada en 900.000 euros. Y una serie de Astérix y Obélix de 1972 se vendió en 199.000 euros.

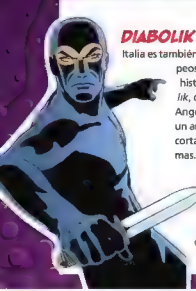
De esta generación sobresale con luz propia Carlos Giménez, quien a pesar de que se mueve entre el círculo de estos autores (e incluso llega a publicar algunas cuantas historias en los títulos de la Warren) pronto pinta su raya para concentrarse en la crónica y la memoria, tanto de su infancia (*Paracuellos*) como de su vida y actividad artística (*Los Profesionales*). Giménez no se suma a la tendencia naturalista, por el contrario, su trazo es muy claro y coqueteando ferozmente con la caricatura para entregar una obra que, al igual que los rostros y cuerpos que dibuja, se mueve entre la tragedia y la comedia. Giménez de este modo cala hondo en la conciencia de sus contemporáneos y más, provocando que en España hasta el día de hoy se produzca una gran cantidad de cómic introspectivo y testimonial, como el rotundo éxito que ha tenido recientemente Paco Roca, de quien su obra más celebrada, *Arrugas*, ha sido llevada como largometraje de animación por Ignacio Ferreras

FOTO Y EDICIÓN: JOSÉ LUIS MORA ESTEVAN

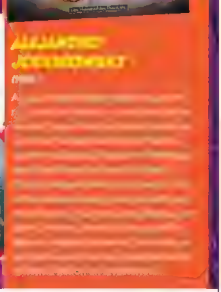
1975 Moebius inicia la serie de *Arzach*.

1976 Art Spiegelman y Bill Griffith editan el primer número de la revista *Arcade*.

DRUILLET
(1944–)
Druillet ya estaba haciendo ciencia ficción, o algo parecido, antes de *Metal Hurlant*. Su peculiar héroe Lone Sloane desde mediados de los años 60 ya estaba protagonizando aventuras existenciales de horror cósmico. Su trazo conformado por miles de líneas es tanto seductor como repulsivo.



DIABOLIK
Italia es también uno de los países europeos donde se ha leído mucha historieta, o *fumetti*. *Diabolik*, creación de las hermanas Angela y Luciana Giussani, es un antihéroe muy europeo cortado en el estilo de Fantomas. Sin embargo, se trata de una de las obras más populares de aquel país, que continúa publicándose hoy día, y del cual existe un filme de culto realizado por Mario Bava.



La saga de los galos

Con el arranque de los años 60 surge *Pilote*, un semanario de historietas dirigido por René Goscinny y Jean-Michel Charlier, guionistas que para aquel momento contaban ya con una trayectoria importante y la cual reforzarían todavía más con nuevas creaciones y la colaboración de otros grandes autores en las páginas de esta publicación.

Goscinny, junto con Uderzo crea a *Astérix*, y Charlier, junto a Giraud, crea *Blueberry*, la primera una sátira histórica de los galos en el siglo 50 a. C , y la segunda un *western* de proporciones míticas con un detalle impresionante. Las dos, de alguna manera, marcan dos caminos importantes que definirán en buena medida la historieta gala el humor y el realismo, que se verán reproducidos y reflejados en otras obras que se convertirán en clásicos a partir de *Pilote*

Durante más de una década, *Pilote* y *Le journal de Tintin* fueron prácticamente las obras que marcaron los caminos en la historieta francesa. Pero entrados los años 70, la generación más joven de los historietistas de *Pilote* tuvo la necesidad de abandonar el seno materno de esta publicación, para buscar y crear su propio entorno con mayor libertad y sin ninguna clase de línea. Jean "Moebius" Giraud, Bernardo Farkas, Philippe Druillet y Jean-Pierre Dionnet deciden, así, dejar el semanario y fundar su propio sello. Les Humanoïds Associés. Inspirados por el espíritu libertario del *underground comix* estadounidense (al respecto pueden leer en el artículo sobre el cómic independiente) deciden lanzar como primer esfuerzo la trascendente revista *Métal Hurlant*, donde rompen con cualquier precedente editorial, lo que les permite alcances gráficos insospechados y experimentados narrativos frescos y explosivos. Las propuestas de esta publicación retumban tan fuerte que para 1979 –dos años después de su salida– en Estados Unidos se produce *Heavy Metal*, una revista que retoma material original y genera el

NOTA: LOS NUMEROS ASOCIADOS CUENTAN CON LA ILUSTRACIÓN CORRESPONDIENTE

1975
Carlos Trillo y Horacio Altuna inician *El loco Chávez* en el periódico *Clarín*.

1978
Gary Groth y Kote fundan la editorial Fantagraphics.

EL CÓMIC DE AUTOR

Grandes exponentes europeos

ENKI BILAL

(1951-)

Nacido en Serbia, de madre checa y padre yugoslavo, Bilal comenzó realizando historieta de ciencia ficción muy cercana al estilo de Moebius (como su famosa *Exterminateur 17*), sin embargo, con *La foire aux inmortels* su estilo y temas comenzaron a volverse más sombríos, reflejándose en los colores ocres y grises que utiliza. Ha colaborado constantemente en cine, donde igualmente ha dirigido tres filmes.

MAX

(1954-)

Con el seudónimo de Max, Francesc Capdevila ha visto el desarrollo de la historieta española desde los años 70, surgiendo desde la escena totalmente underground, recorriendo infinidad de estilos, hasta llegar a recibir en 2007 el Premio Nacional de Cómic, en España, por *Bardín el superrealista*.

propio, creando todo un fenómeno mediático.

Así como *Pilote* generó toda una corriente de historieta gala, las propuestas libérrimas de Humanoids detonan toda una serie de inquietudes, tanto en la historieta francesa como europea y mundial.

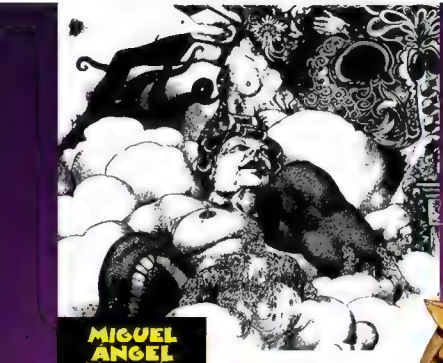
Mientras esto sucede en Francia, en Inglaterra hacia finales de los *70* se da una intensa corriente de cómic de ciencia ficción; pero a diferencia de lo realizado por Humanoïds, esta escuela se sujeta a un número de páginas y con historias muy lineales. Así, estos cómics, *2000 A.D.*, tal vez puedan parecer muy rutinarios y cuadrados, pero la realidad es que surgieron muy buenos historietistas y crearon personajes muy ricos en matices: *Judge Dredd*, *Zenith*, *Dr and Quinch*, *Rogue Trooper*, *Bad Company*, *The Ballad of Halo Jones* y docenas más. Ahí, de alguna u otra manera, coincidieron autores como John Wagner, Alan Grant, Peter Milligan, Dave Gibbons, Brian Bolland, Alan Moore, Garth Ennis, Brendan McCarthy, Neil Gaiman y docenas más de grandes firmas, que poco a poco fueron generando más proyectos y publicaciones durante los 80 y 90, como *Warrior*, *Escape* y *Deadline*, resultando en minas de oro de narrativa y personajes, que permitieron ver el poder de los autores británicos, y que pronto se expandiría a través del mercado estadounidense.

Ya hacia el cierre del siglo XX y comienzos del XXI, el cómic europeo es un mercado desbordado, como lo demuestran los reportes del Festival Internacional de Historieta Angoulême, un certamen que a más de cuatro décadas continúa creciendo, aunque no sin mostrar una profunda crisis económica (reflejo de los mismos problemas financieros con los que se están enfrentando los autores franceses) y organizativa. Como sea, tenemos muchos cómics europeos por leer.

FOTOS: CASTERMAN, SOLEIL Y LA SEXTA

1978
Aparece el primer volumen de *American Splendor*.

1977
Cerebus comienza sus aventuras.



MIGUEL ÁNGEL MARTÍN

(1960)

Tras ganar un premio de historieta para la revista *Zona 84*, Martín se abocó de manera profesional al medio, impulsado por el lado rebelde de la historieta española. Así, la obra de este historietista se ha inclinado hacia el erotismo, la pornografía y la violencia como medios para abundar en historias de ciencia ficción donde la humanidad es una herramienta más de la tecnología. *Psycopathia Sexualis*, censurada y prohibida en Italia, es un ejemplo de la extrema obra de Martín.

L'ASSOCIATION

En 1990 siete jóvenes historietistas (entre los que se encontraban Patrice Killoffer, David B y Lewis Trodheim) se unieron para conformar una editorial que pudiera dar salida a sus inquietudes artísticas. Desde entonces este sello ha sido una de las tribunas más importantes del cómic de autor tanto en Francia como Bélgica, y uno de sus grandes logros fue la antología *Comix 2000*, donde se reúnen colaboraciones de 324 autores de todo el mundo en 2.000 páginas.

1977
Debut de la revista *Heavy Metal*.

1977
Primer número de *2000 AD*.

Cómic japonés, el manga

TSUNAMI

Tras la Segunda Guerra Mundial, Japón sufrió una época de desánimo y pobreza. Los artistas encontrarían en las historias cómicas, en periódicos y revistas dominicales, el medio idóneo para proveer alegría a una sociedad abatida por la depresión de la posguerra. Por Fernando Blancas R.

Japón es uno de los países con mayor crecimiento económico y tecnológico de la actualidad. Gran parte de su impacto en el mundo se debe a sus avances en cibernética e informática, pero hay otro sector que ha favorecido la expansión de la influencia nipona fuera de las fronteras de la isla: el entretenimiento, principalmente a través del manga, o cómic japonés, una industria pujante enfocada al público de todas las edades y niveles socioeconómicos. Pese a provenir de la única nación de habla japonesa, ha logrado penetrar en la cultura popular del mundo entero y es equiparable a las grandes empresas de cómics fundadas en Estados Unidos, siendo estas últimas la influencia que desató el fenómeno global que es hoy en día el mercado de las historietas gráficas.

Arte en crecimiento

El Museo Nacional de Kioto, en Japón, recibe a cerca de 416.000 visitantes al año. Ahí se resguardan muestras de arte autóctono y asiático de la época premoderna. Entre su acervo destaca una serie de cuatro rollos de papel del siglo XII conocidos como Choju-giga o Chojujinbutsu-giga ("Caricaturas de animales"), los cuales muestran animales antropomórficos realizando tareas cotidianas propias de la época, como ceremonias fúnebres, lucha y baile, siempre vistiendo indumentarias humanas.

Estos dibujos suelen ser considerados los precursores del manga japonés –ya utilizaban el tipo de lectura de derecha a izquierda que prevalece actualmente–, incluso hay quienes claman que deben ser apreciados como obras maestras de arte antiguo por sí mismos. El

FOTO: TOEI ANIMATION CO., LTD. / TOHO CO., LTD.

trabajo realizado en estas viñetas se atribuye a autores desconocidos, sin embargo, al menos los primeros dos rollos se cree que fueron obra del astrónomo y sacerdote budista Toba Sojo (1053-1140), debido a que pinturas antiguas con su nombre muestran evidencia de la técnica empleada en los dibujos de los Choju-giga. No hay pruebas conclusivas de que el trabajo fuera únicamente realizado por este hombre, sino que pudo ser hecho por varios artistas anónimos.

Dicho antecedente motivó que a principios del siglo XVIII a los dibujos con estilo monocromático que derivaron de los famosos rollos se les conociera como Toba-e.

Durante el Periodo Edo, que abarcó de 1603 a 1868 en Japón, el shogunato encabezado por Ieyasu Tokugawa (1543-1616) se caracterizó, entre otras cosas, por ser la última etapa antes del imperialismo japonés, y por el gran descontento social que se respiraba en los territorios feudales que comprendía. Fue en esta época que el régimen de los samurái tuvo su mayor declive, lo que culminaría en su inevitable abolición pese a los esfuerzos de los legendarios guerreros por permanecer relevantes en la vida política y social de la isla. Sin embargo, al mismo tiempo se experimentó un gran avance cultural, producto en parte de la influencia occidental, gracias a lo cual Japón se vio inmerso en una mezcla de tendencias artísticas y sociales que dieron origen a un gran cambio en las expresiones socioculturales de la población, sobre todo en el dibujo, el cual, como ocurriera en otras partes del mundo, comenzó a tener tintes de sátira política y humor de lo cotidiano.

INTRA ARTHUR/CM

Sobre papel de arroz

En 1814 el artista Katsushika Hokusai (1760-1849) emplearía por primera vez el término "manga" ("man", involuntario, y "ga", dibujo, haciendo referencia al

hecho de que los personajes retratados en su obra no pretendían ser dibujados)

Las *Hokusai Manga*, como se conoce a su obra, es una colección de 15 volúmenes con alrededor de 4.000 dibujos, entre los que destacan flores y plantas diversas así como animales y eventos de la vida diaria de los japoneses. Entre sus grabados también hay algunas representaciones de samuráis y de sucesos ocurridos durante esa época, pero sobre todo paisajes y bocetos de personas. Su principal característica radicaba en el uso predominante de tres colores negro, gris y un tono de rosa pálido

Los dibujos eran imágenes que el autor plasmaba en papel transparente para posteriormente copiarlas y corregirlas antes de hacer el grabado final Esta técnica es muy similar a la empleada en la elaboración de los cómics occidentales y el manga moderno

El primer dibujo de Hokusai fue publicado en 1814, cuando el autor tenía la edad de 55 años Sus últimos tres volúmenes se editaron luego de su muerte en 1849 Según el autor y caricaturista estadounidense Will Eisner (1917-2005), uno de los grandes exponentes de la novela gráfica del siglo XX, los cómics son una serie de obras de arte en secuencia, definición que siendo estrictos, excluiría los grabados de Hokusai como antecedentes directos del manga como lo conocemos, pues carecían de continuidad y de una línea argumental clara, por lo cual se les considera un tipo de arte clásico y un antecedente histórico de la caricatura en Japón

Sabías que...
La obra del mangaka Hokusai, con la apertura de Japón al mercado europeo, fue influencia para pintores como Vincent van Gogh y Claude Monet.

El padre

La constante interacción comercial con Europa hacia la segunda mitad del siglo XIX significó una enorme influencia en los artistas japoneses. Las historietas occidentales o cómics fueron la base principal del género en Japón Yasuji Kitazawa (1876-1955), mejor conocido como Rakuten Kitazawa (por su nombre de autor), fue un dibujante y caricaturista al que se atribuye el título de padre del manga moderno debido a sus contribuciones e implantación de estilos que podemos ver hoy en día

Estudiante de pintura occidental, comenzó a trabajar en la revista *Box of Curios* en 1895 A la edad de 19 años empezó a dibujar caricaturas bajo la tutela de Frank Arthur Nankivell (1869-1959), artista y caricaturista político australiano quien cobraría mayor popularidad por su trabajo en Estados Unidos en la revista *Puck Magazine*. Esta sería una de las primeras publicaciones de corte humorístico –hablaba sobre sátira política y eventos cotidianos– que alcanzara un gran éxito en Estados Unidos.

Los trabajos más sobresalientes de Kitazawa serían durante su posterior empleo en el periódico *Jiji Shimpo*, en el que contribuiría en la página cómica de la edición dominical titulada *Jiji Manga*. Kitazawa se convertiría en el primer caricaturista profesional y por tanto en el primer *mangaka*, nombre con el que se reconoce en la actualidad a los autores del género Su estilo, plasmado en obras como Tonda Haneko

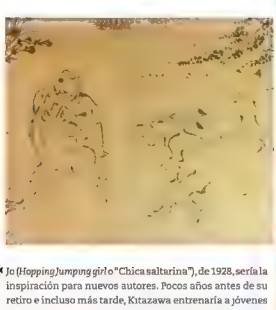
De Disney para Oriente

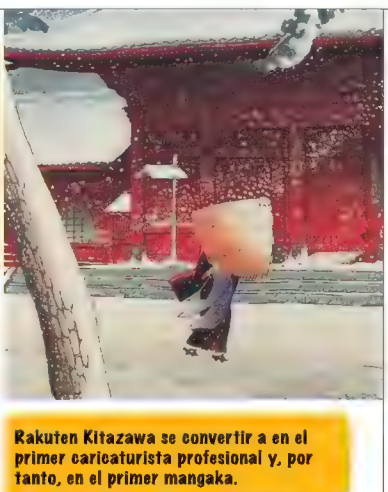
Osamu Tesuka creía firmemente que los ojos eran el espejo del alma y encontraba fascinantes las expresiones que podían lograrse con este estilo de dibujo característico de las producciones de Walt Disney. Debido a esta influencia es que los ojos de los personajes del manga y anime japonés tienen su peculiar y llamativo tamaño

FOTOS: ARCHIVO, JAMES A. (1980) HOKUSAI SKETCHBOOKS (SELECTIONS FROM THE BUNKA, Pg's 1600 WORKSHOP & EARLY CHANGES). TUTTLE COMPANY, THE (ESPAÑA). TEZUKA OSAMU (HISTORIETAS)

1977
Juguete Bredd tiene su primer caso.

1982
Aparece la revista *Totem* en España.





Jo (Hopping Jumping girl o "Chica saltarina"), de 1928, sería la inspiración para nuevos autores. Pocos años antes de su retiro e incluso más tarde, Kitazawa entrenaría a jóvenes mangakas como Hekoten Shimokawa, mejor conocido como Oten Shimokawa (1892-1973), e Ippei Okamoto (1886-1948), quienes fueran los creadores de la primera caricatura animada, y uno de los caricaturistas favoritos del famoso Osamu Tezuka (1928-1989) respectivamente.

Las caricaturas de Kitazawa eran en su mayoría de contenido crítico al gobierno de la época. Durante su trabajo en *Tokyo Puck* (la primera revista japonesa con caricaturistas locales), sus dibujos eran cada vez más ácidos e irreverentes. Sin embargo, en 1910 un intento de asesinato del Emperador Meiji o Mutsuhito (1852-1912) desató una serie de arrestos y ejecuciones de izquierdistas que resultarían en la muerte de 12 presuntos conspiradores. Luego de esto, el caricaturista se volvió más conservador en su trabajo, y sobre todo bastante cuidadoso.

Rakuten Kitazawa se convertir a en el primer caricaturista profesional y, por tanto, en el primer mangaka.

A través de la influencia ejercida sobre Kitazawa, el cómic occidental inspiró en gran medida la creación del manga moderno. Durante la Segunda Guerra Mundial (1939-1945) fue un medio de propaganda en Japón, el cual sirvió para reavivar el espíritu en la población tras los constantes bombardeos y la posterior catástrofe causada por la bombas atómicas lanzadas en Hiroshima y Nagasaki el 6 y 9 de agosto de 1945. Por su parte, los estadounidenses ya empleaban este medio de comunicación de masas para hacer llegar mensajes políticos a todas las clases sociales y a la niñez de aquellos tiempos.

Dioses terrenales

Hacia mediados del siglo XX, el incipiente mercado del manga comenzó a crecer hasta cruzar las fronteras de la isla nipona. Si bien algunos personajes creados durante la primera ola de este género (tales como *Ogon Bat*, ver recuadro "Primer superhéroe") cobraron popularidad en Occidente, el gran salto del manga –que hasta entonces había mantenido su discreta posición en las páginas interiores de periódicos y revistas, hasta convertirse en la industria que hoy día es, la cual acapara casi el 40% del mercado de publicaciones en la isla– ocurrió con la aparición de un hombre, Osamu Tezuka (1928-1989).

Su carrera como dibujante comenzó a la edad de 20 años, cuando aún era estudiante en la Facultad de Medicina de la Universidad de Osaka. Desde niño tuvo gran afición por la animación y la caricatura. Sus enormes contribuciones a lo largo de casi 50 años de trabajo lo llevaron a convertirse en el más importante mangaka de todos los tiempos, recibiendo el apodo de "dios del Manga" (*manga no kami sama*).

En uno de los barrios de la capital, Tokio, Tezuka tenía un departamento pequeño al que consideraba su espacio personal. Aunque poco es lo que se sabe de su proceso creativo debido al hermetismo con que se conducía mientras trabajaba en su estudio, se dice que solía encerrarse ahí hasta por cinco días ininterrumpidos para dar rienda suelta a sus creaciones. Solía trabajar simultáneamente en diversos mangas; mientras que por un lado se encontraba creando personajes nuevos para una historia apenas publicada, por el otro escribía el final de alguna otra serie que ya estaba grabada en el corazón de su público.

Fue gracias a él que los mangas trascendieron de ocupar unas pocas viñetas, como las tiras cómicas en la edición sabatina de los periódicos, a convertirse en novelas ilustradas de larga duración inclusive mientras que los mangas convencionales se imprimían en revistas de papel periódico consideradas desechables, el trabajo de este artista dio origen al formato de publicación conocido como *tankobon*, que consistía en la impresión de las novelas gráficas en

FOTOS: EL MUSEO NACIONAL DE MANGA, KYOTO

1977
H. R. Giger publica su compendio de ilustraciones *Necronomicon*.

1978
Ranxerox es creado por Stefano Tamburini y Tanino Liberatore.

La inspiración y sensibilidad de Osamu Tezuka proviene de sus experiencias durante la Segunda Guerra Mundial.

un menor tamaño y en papel de mejor calidad en blanco y negro. Divididas en diversos tomos y con la intención de ser coleccionables, el *tankobon* persiste hoy en día como el formato por excelencia para producir mangas.

Gran parte de la inspiración de Tezuka y el aspecto humanístico y sensible de sus obras proviene de sus experiencias durante la Segunda Guerra Mundial. Tras ver los horrores de la posguerra en su país, decidió que sus obras tendrían siempre un tinte optimista y amable al igual que todos sus personajes. Aunque, según comenta en su autobiografía, "el potencial del manga iba más allá de provocar risa, usando lágrimas y tristeza, enojo y odio, hice historias que no siempre tenían finales felices"

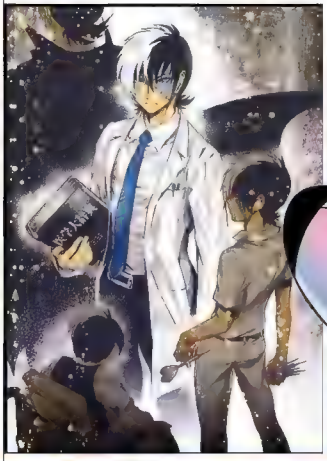
La época en que este hombre hizo popular su trabajo resultó idónea para el desarrollo de sus historias. En 1963 el famoso personaje conocido en América como *Astroboy*, hizo la transición del papel a la animación cuando Tezuka fundó su propia compañía, Mushi Productions. La televisión fue un grande y lógico paso para que lograra llevar a sus personajes a otra dimensión. Los desproporcionados ojos que caracterizan a la animación japonesa actual se atribuyen a la influencia que las obras de Walt Disney tuvieron en el dios del manga (Ver recuadro "De Disney para Oriente").

La expresividad que podía lograrse con este estilo de dibujo encajaba perfectamente en la ideología sensible que manejaba el autor página con página. Su carrera dejaría un legado de más de 700 títulos, entre los que destacan *Astroboy* (1952), *Princess Knight* (1953), *Kimba the White Lion* (1965) –que sería la primera animación a color transmitida por televisión–, *Budha* (1972) y *Black Jack* (1973), entre muchos otros. Desde su fallecimiento en 1989 a causa de un cáncer en el estómago, se otorga en Japón el premio cultural "Osamu Tezuka" en reconocimiento a los mangakas más sobresalientes cada año.

El fenómeno nipón

El manga ha alcanzado una popularidad desmedida a lo largo de los más de 50 años desde su invención. Es posible encontrar una vasta diversidad de géneros y estilos en todo el mundo. Mientras que en Occidente los cómics son dirigidos en su mayoría al público infantil y adolescente, en Japón el manga abarca todos los estratos socioculturales y es tan común ver niños pequeños leyendo un manga como a un ejecutivo de mediana edad disfrutando de estos mientras viaja en tren hacia la oficina.

Destacan entre la multitud de géneros existentes dos principales: El *shonen* (que literalmente significa "muchacho"), enfocado al público masculino con temáticas de aventura, humor y violencia, y el *shojo* ("muchacha"), más dirigido al público femenino y en el que se relatan historias de enredo romántico, aventura y acción donde los protagonistas por lo general son mujeres. Sin embargo, no son exclusivas entre



FOTOS: SHUEISHA, TEZUKA PRO, MANGA 64 INC.

1937 Will Eisner publica *A Contract with God*.

1978 *Garfield*, de Jim Davis, aparece en los periódicos estadounidenses.

sí, y hombres y mujeres disfrutan de ambos géneros.

En algunas sociedades occidentales el manga con contenido violento, lenguaje ofensivo y sexualidad medianamente explícita provocó la controversia sobre si este medio era en parte responsable de los comportamientos agresivos y rebeldes de la juventud de la época; pero los bajos índices de criminalidad en Japón desmentían por completo estas conjeturas.

A la par del crecimiento del manga como industria también se multiplicó el número de lectores en todo el mundo. Los caricaturistas y creativos de antaño cedieron el paso a nuevas generaciones de mangakas, las cuales traerían consigo historias novedosas que serían parte de la cultura popular de las últimas décadas del siglo XX hasta nuestros días.

Gran parte del crecimiento del fenómeno manga se debió a que, pese a que en general estas publicaciones estaban orientadas a niños pequeños, estos conservarían el gusto por los cómics en su etapa adulta. Al igual que sus lectores, las temáticas de los mangas también crecieron en complejidad. De esta manera dejaron de ser un producto únicamente infantil y en cambio comenzaron a ofrecer propuestas interesantes para todo tipo de público sin importar su estrato social, manteniendo cautivos a consumidores con mayor capacidad adquisitiva.

El artista y director Hayao Miyasaki señala que en sus orígenes "el manga cobraba mayor auge conforme la vida se volvía más precaria". Aquellos lectores del manga de la posguerra se convertirían en padres y heredarían esta forma de entretenimiento a sus hijos. Fue así como a partir de la década de los 80 autores como Akira Toriyama (nacido en 1955), creador de la exitosa *Dragon Ball*, y Rumiko Takahashi (nacida en 1957), gozarían de una gran popularidad que aún es vigente. Incluso muchas de sus creaciones forman parte de la cultura de los jóvenes adultos de este siglo. *Dragon Ball*, *Ranma ½*, *Doraemon* o *Meteoro* son solo algunos de los títulos más reconocidos por el público occidental que haya nacido a partir de 1960.

Sin duda el alcance de las historietas japonesas ha resultado extenso. Las aventuras descritas en estos pequeños libros de bolsillo han logrado tal popularidad que puede verse a sus personajes en un sinnúmero de formas, desde figuras coleccionables hasta videojuegos y películas. Aquello que comenzó como una forma de entretenimiento para atenuar los estragos provocados por la devastadora guerra, es en la actualidad un fenómeno de proporciones colosales y cuya influencia sigue en ascenso.

FOTOS: HTTP://ILUSTRACION.FUNBLOG.COM; RANMA 1/2 MANGA ONLINE

El primer superhéroe

Ogon Bat (Murciélago dorado) fue un personaje creado por los mangakas Ichiro Suzuki y Takeo Nagamatsu que apareció en 1930 en los espectáculos callejeros de teatro conocidos como *kamishibai*. Fue lo suficientemente popular para sobrevivir al declive de este medio y llegar al manga, animé y posteriormente tener su propia película en 1950. Es considerado el primer superhéroe japonés y antecesor de personajes más populares como *Superman* (1932) y *Batman* (1939). Ogon Bat es un semidiós con cabeza en forma de cráneo que portaba un traje blanco y verde, una capa de cuello alto y estaba armado con una espada. Entre sus poderes se encuentran la invulnerabilidad, fuerza sobrehumana y la capacidad de volar. Incluso posee un escondite secreto aislado de todo contacto exterior en los Alpes japoneses. Fue conocido en Occidente como "Fantasmagórico".

1978
En Bélgica se publica la revista *A Suivre*.

1984
Se publica en España y Estados Unidos la revista *1984*.

AMOS DEL MANGA

Algunos de los más populares artistas nipones

El manga es una tradición gráfica, un entretenimiento, un modo de comunicación, cuyo apogeo como fenómeno mundial se desarrolló durante la segunda mitad del siglo XX. Aquí algunos autores que marcaron época:

OSAMU TEZUKA
(1928-1989)

Nacido en la prefectura de Osaka, el "dios del manga", como se le conoce, dibujó sus primeras historias cuando era niño. Tras la Segunda Guerra Mundial y con 17 años, creó su primer manga, *El diario de Machan*, publicado en un periódico local. Más tarde, a los 20, publicó *Shin Takarajima* (o La Nueva Isla del Tesoro). Dejó su carrera como médico para dedicarse de tiempo completo al dibujo. Durante su tiempo en activo creó más de 700 mangas, adaptando la mayoría de sus historias al anime.

AKIRA TORIYAMA

Nacido en 1955, en Nagoya, gran parte del trabajo de este creador ha llegado a Latinoamérica. De sus primeras creaciones destacan obras como *Mysterious Rain Jack*, una parodia de la famosa *Star Wars*. En 1980, con la publicación de *Dr. Slump*, lograría el reconocimiento como creador. Después crea su obra más conocida, *Dragon Ball*, en 1983, inspirado por las aventuras de la obra clásica china *Viaje al Oeste*, y con elementos de kung fu. Fue publicado entre 1984 y 1995. Sus adaptaciones al anime lo convirtieron en un fenómeno mundial. Actualmente vive en la Prefectura de Aichi, de manera relativamente aislada, junto con su familia.

FUJIKO FUJIO

El seudónimo de dos mangaka unidos por la amistad: Hiroshi Fujimoto (1933–1996) y Motoo Abiko (nacido en 1934), reconocidos principalmente por las creaciones de la franquicia de manga y gato cósmico. Una colección de la obra por excelencia para el público infantil. Fujimoto y Motoo se conocieron en la infancia en la Prefectura de Toyama y nacieron entre 1933 y 1934. Tras trabajar en equipo durante varias décadas, además de *Doraemon* (1970–1996), se publicaron individualmente *Obake no Q-taro* o *Fantasma Q-taro* (1964–1966, 1971–1986). Debido a problemas entre ambos creadores, también comenzaron a desarrollar historias por separado, utilizando los pseudónimos Fujiko Fujio Á, para Abiko, y Fujiko F. Fujio, para Fujimoto. Tienen un museo en su honor.

MASHASHI KISHIMOTO

Nacido en 1974, en Nagi, es el creador del popular manga *Naruto*, el cual escribió entre 1999 y 2014. Tiene un hermano gemelo y también mangaka, Seishi Kishimoto. Estudió arte y comenzó a participar en diferentes concursos. En 1996 le otorgaron el premio a jóvenes creadores, y empezó a trabajar con la editorial Shueisha. Tras varios años y diversos proyectos rechazados, publicó *Naruto*; primero fue cancelado, y consiguió una segunda oportunidad tras un rediseño completo de la historia y personajes. Pronto se convirtió en un éxito editorial tanto dentro como fuera de Japón. Kishimoto ha realizado otras obras, pero se ha centrado más en las películas y arte de esta serie: tiene 72 volúmenes y 200 millones de copias vendidas.

1979
La revista alemana *Zack* publica la primera entrega de *Jeremiah*, de Hermann Huppen.

1979
Carlos Trillo y Horacio Altuna publican la primera entrega de *Las puertitas del Sr. López*.

EIICHIRO ODA

Fue ganador del segundo premio Tezuka por su trabajo *Wanted* (1991), un manga con temática de vaqueros creada cuando tenía sólo 17 años. Se mudó a Tokio, donde trabajó bajo la tutela de grandes maestros. En 1997 publicó por primera vez *One Piece*, su trabajo más reconocido, en la revista *Shonen Jump*, de editorial Shueisha. Hasta el momento se han editado más de 700 capítulos de esta serie, los cuales se han recopilado en 77 volúmenes. *One Piece* también dio su salto a la animación en agosto de 1999 y, al igual que la historia en papel, no ha dejado de transmitirse. Se trata de uno de los títulos más vendidos, con más de 380 millones de copias adquiridas.

NAOKI URASAWA

Es un mangaka contemporáneo que en 2008 se convirtió en profesor impartiendo el "Curso de expresión moderna: Clases de manga" en la Universidad de Nagoya, pese a haberse graduado como economista por la Universidad de Meisei. Ha sido el ganador de unos 15 premios desde 1981, año en que fue galardonado por su obra *Return*. Sus múltiples logros incluyen el Premio Cultural Osamu Tesuka en 1999 por *Monster* (1994-2002), y en 2005 por *Pluto* (2003-2009). Se caracteriza por sus historias de suspenso y el realismo en las expresiones de sus personajes. Entre sus trabajos más sobresalientes destacan *Yawara!*, el primero trabajado por el mismo Urasawa publicado de 1986 a 1989, *Monkey Army*, *Master Keaton*, *NASA* y *Happy!*, entre otros.

TAKASHI OBATA

Creador de la popular historia de suspenso y acción *Death Note*, ha trabajado en colaboración con artistas como Tsugumi Ohba para la serie *Bakuman* (2008-2012) y Nobuaki Enoki para el relanzamiento de *Gakkyū Hotei: School Judgement* (2015).

Ha sido diseñador de arte de videojuegos como *Tokimeki Memorial Taisen Puzzle-dama* e ilustrador para novelas ligeras. Su título más conocido, *Death Note*, relata la historia de un joven estudiante que encuentra por casualidad una libreta negra la cual tiene el poder de dar muerte a las personas de quienes se escriba su nombre en sus páginas. Esto desencadenará una serie de eventos que pondrán al protagonista en el ojo del huracán.

"CLAMP"

Se trata de un colectivo que en un principio eran 12 chicas que se reunían a dibujar y contar sus ideas, de las que quedaron cuatro, cuyo estilo de dibujo (personajes de facciones finas y cuerpos extremadamente delgados) ha sido del agrado sobre todo del público femenino, pues sus historias de romance y fantasía encajan a la perfección con la estética de sus expresivos personajes. Las autoras son Tsubaki Nekoi, Satsuki Igarashi, Mokona Apapa y Nanase Ohkawa. Sus obras están recopiladas en tomos conocidos como *CLAMP Books*, con más de 20 de ellos aún en circulación. Sus trabajos más famosos son *Card Captor Sakura* (1996-2000), *Angelic Layer* (1999-2001) y *Chobits* (2001-2004).

1930
Las primeras entregas de *Mazo* aparecen en la revista *Raw*.

1980
Leiji Matsumoto publica *La princesa de los mil años*.

Cómic independiente

VÍA LIBRE

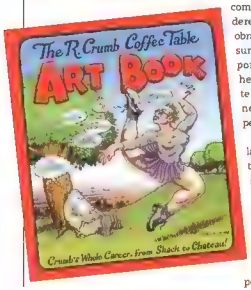
Un ambiente conservador orilló a varios autores a la marginalidad, donde proliferaron las propuestas más interesantes, contestatarias y vanguardistas del noveno arte. Por Mauricio Matamoros

En el siglo XXI los conglomerados editoriales han terminado casi en su totalidad con la idea y la posibilidad de independencia. El esfuerzo individual y peculiar, tarde o temprano, se suma a la oferta de los consorcios, que invariablemente absorben propuestas, después ideas y, finalmente, personalidades y voluntades.

En los tiempos actuales bien podemos comenzar a buscar una nueva etiqueta, o tal vez abandonarla para siempre. Pero lo cierto es que aún se continúa capitalizando con la idea de independencia; y sobre todo, esto sigue permitiendo que el público identifique o defina a un autor y su obra.

El cómic, prácticamente por definición, surgió como un medio para nada independiente en su concepción más reciente y total se generó como un servicio de entretenimiento por parte de los grandes imperios periodísticos en los albores del siglo XX, en ocasiones muy restringido y definido por el dueño de cada periódico, y a pesar de eso de ahí surgieron los primeros grandes maestros del cómic, como Winsor McCay y George Herriman.

A la par, fueron creados estudios que contaban con su propio equipo de dibujantes y guionistas -como el conocido e importante fundado por Will Eisner y Jerry Iger (Eisner & Iger)-, los cuales producían obras que cumplían con las expectativas y necesidades de los diarios, que compraban los derechos de reproducción de estas obras las que, si bien no surgían precisamente por encargo, estaban hechas prácticamente a la medida de las necesidades de los periódicos.



No obstante, es con la figura de Eisner que tal vez podemos considerar la aparición del primer sesgo del cómic independiente, con la creación de su personaje Spirit y el rico conglomerado de aspectos dramáticos de su elenco y los intrincados saltos de su diseño visual y escrito.

Eisner dinamita el formato de la "tira cómica" en los rotativos y con ello abre nuevos caminos e ideas para el desarrollo de un cómic que se aleja de las líneas del editor y de los conglomerados. La idea de independencia se inocula y desde entonces comienza a ser una alternativa viva y necesaria.

¿Qué me preocupa?

A mitad del siglo XX, apenas con poco más de una década de haber surgido, el cómic de superhéroes se estableció como el género más exitoso del medio, a pesar de la popularidad de otros géneros en aquel momento como el horror, la ciencia ficción, el thriller y el romance. Sin embargo, es precisamente en esos géneros donde podemos considerar que se da un interesante movimiento editorial que transforma la manera de concebir los cómics.

A finales de los años 40, y tras la muerte de Max Gaines en un accidente en bote, su hijo William toma la estafeta de la editorial que su padre había construido, Educational Comics, y la renueva con una serie de títulos de horror, ciencia ficción y guerra. Ya solo con las siglas como emblema, EC Comics replantea de modo más explícito y con grandes ilustraciones (bajo las firmas de Frazzeta, Raymond, Wood, Krigstein, Davis y Kurtzman) estos géneros que, no obstante responder a las necesidades del mercado, refrescan lo conocido gracias a un trabajo editorial específico en cada caso y producto de una voz editorial que delimita a partir de sensibilidades específicas.

El caso más claro y extraordinario de EC llegó con *MAD*, publicación tramada y dirigida por Harvey Kurtzman, que a partir del humor rompió esquemas mentales, gráficos y editoriales, presentando un cómic anómalo que, de manera natural, mutó hacia una revista para evadir la censura e identificarse de forma más accesible en un medio muy marcado por etiquetas y calificativos.

Con el ejemplo de EC y *MAD* se observa la aparición y definición de editores de mentalidad independiente, que permiten de igual manera la formación de autores con voz propia y que muestran claramente la construcción del cómic de autor y este como símil del cómic independiente.

Alienación y rebeldía

Durante sus casi primeras tres décadas de existencia, el cómic de superhéroes fue una propuesta fresca que el medio de la historieta ofreció. Sin embargo, como sucede con todo lo que comienza siendo una alternativa, pronto dejó de ser una novedad para convertirse en una

FOTO: K. CRUSE

comodidad. Y así, una generación de lectores que crecieron acompañados por las aventuras de superhéroes llegaron al punto del hartazgo, y lo que fue amor en la adolescencia y juventud, se transformó en desazón, sorna e insolencia.

Pero así como los lectores crecieron y se transformaron, la sociedad también lo hizo a través de guerras, drogas y despertares de distinta índole. Surgió entonces un grupo de historietistas que en algunos casos retomaron elementos y detalles de los cómics de superhéroes para explotarlos en su trabajo, aunque de manera opuesta, reflejando de ese modo los disturbios terrenales y mentales que acontecían en ese momento.

Si el cómic de superhéroes se componía de historias en las que el mal era derrotado por las fuerzas del bien, las cuales nunca dejaban de lado las enseñanzas aleccionadoras en publicaciones que eran respaldadas por toda la maquinaria editorial y de distribución, su contraparte en aquella naciente historieta realizada por *hippies* y *outsiders* del "*American way of life*" criticaba el sistema que desde décadas respaldaba a los superhéroes, se burlaba de estos en maneras por demás vergonzosas, abordaba temas tabú para el cómic (sexo, drogas y rock'n'roll era tan solo la entrada a este paraíso del anarquismo), y constantemente el mal o la mala fortuna se impondrían; y todo esto abrió canales muchas veces inesperados para la narrativa de la historieta, además de que se trataba de tirajes pequeños que eran vendidos prácticamente de mano en mano.

foto: archivo cinema

Toda esa corriente de historieta lisérgica y desbocada comenzó a surgir a mediados de los años 60, con autores como Jack Jackson (*God's Nose*), Robert Crumb (*Fritz, the Cat*; *Mr. Natural*), Gilbert Shelton (*The Fabulous Furry Freak Brothers*) y, entre otros, Spain (*Trashman*), teniendo como epicentro la ciudad de San Francisco. Bautizada como *underground comix* –cómic subterráneo–, esta escuela de historieta arrancó con el simple amor por el medio y la rabia de la generación en desacuerdo con todo el sistema y sus instituciones, publicando y promoviendo sus obras con su propio dinero y alejada de cualquier instancia o empresa privada. La fuerza de estas obras fue provocando temblores mediáticos y cosechando tanto ovaciones como vituperios (dependiendo de dónde vinieran, si del ala conservadora o de la liberal) que poco a poco fueron generando éxitos que derivaron en la creación de editoriales independientes como Rip Off Press, The Print Mint, Kitchen Sink Press y Last Gasp, surgidas para apoyar a estos cómics independientes y la impresión de carteles e ilustraciones de rock, y todas fundadas por historietistas de dicha escuela o editores que los habían apoyado de modo incondicional

Aquellos cómics estaban definidos por una rabia inusitada que no solamente se reflejaba en las historias y los diálogos, sino en los mismos dibujos, que eran reflejo fiel de lo que acontecía a los personajes. Como obras impresionistas a flor de piel, el *comix* estaba plagado de personajes (humanos o animales antropomorfos) que experimentaban la vida al límite con la ayuda de sustancias químicas o alucinógenas, o simplemente al enfrentarse a la ley o al sumple orden de las cosas. Los temas iban desde la búsqueda de la libertad hasta la maceración de figuras religiosas o de poder a partir de la sátira y la crítica más hiriente y ridiculizante. El *comix* alcanzó niveles de crítica, exploración e introspección que le permitieron saltar de la marginación al terreno de los museos y los centros culturales, sin dejar el carácter independiente y subversivo, aunque ahora colocándolo ya en un pedestal que a varios de sus autores y obras les define como clásicos contemporáneos

Red libre

La energía y renovación que implicó el *underground comix* produjo ondas que continuaron durante décadas, y que inclusive llegaron a otros continentes, como lo demuestra el grupo de autores franceses conformado por Giraud, Druillet, Farkas y Dionet, quienes inspirados por el espíritu subversivo acuñado en San Francisco, arremetieron a mediados de los 70 contra el cómic clásico galo y crearon su escuela de ciencia ficción filosófica en *Metal Hurlant* (pero en esa historia ahondaremos en la parte de Comic europeo, así que por favor diríjanse allá).

En esa misma década comenzaron a surgir diversas editoriales pequeñas de cómic en Estados Unidos, producto de editores y creadores que lo hicieron simplemente por su amor al medio –sin buscar ridiculizarlo y criticarlo como sucede en el *comix*–, explorando y proponiendo nuevas vetas con un espíritu independiente que les permitiera desarrollar su cómic de fantasía, libre, que no estuviera manatiado por la necesidad de construir historias para un mercado marcado por la familia y lo que ella dicta.

De este modo, en 1971 los jovencísimos Steve (17 años) y Bill Schanes (13 años) fundaron Pacific Comics, una pequeña cadena de venta de cómics por correo, anunciándose en fanzines especializados de la época. Su esfuerzo (aunado a los de Phil Seuling y Bud Plant, dueños también de tiendas especializadas en cómics que comienzan a distribuir), para mediados de la década ya había provocado el surgimiento de una red de tiendas que se definían por comprar cómics en venta directa, es decir, que ya no serían devueltos a la editorial, a fin de conformar, entonces, un stock de cómics que permitiría concretar finalmente el mercado del *back issue*, o números atrasados.

Estas tiendas, igualmente, favorecieron el surgimiento desbocado de los sellos independientes, durante los años 70 y 80, los cuales al no contar con el poder para ser distribuidos a nivel nacional, encontraron una manera perfecta para llegar a los lectores del país a través de estas tiendas. First Comics, Eclipse Comics, WaRP Graphics, la propia Pacific Comics, Fantagraphics, Vortex Comics, Tundra, Comico, entre otras, no solo permitieron que grandes autores independientes pudieran dar salida a su talento, sino que a partir de sus obras la escena en general se transformara con nuevas visiones, posibilitando que incluso muchos de estos autores lograran ascender a las grandes ligas

1981
Los Hermanos Hernández publican *Love and Rockets*.

1981
Moebius publica *L'Incal Noir*, con guión de Alejandro Jodorowsky.

En DC y Marvel, sin trastocar su naturaleza y, por el contrario, sí transformar ellos mismos a la industria con sus inquietudes.

Así, por ejemplo, en 1977 tenemos la aparición de la brillante e incomparable *Cerebus*, escrita y dibujada por Dave Sim (apoyado por Gerhard con sus hermosos fondos), que desde el principio fue planteada como una saga que duraría 300 episodios mensuales, objetivo que se cumplió cabal y heroicamente. Aunque hoy día continúa sin existir un esfuerzo tan memorable en el control de una obra tan de largo aliento como lo fue *Cerebus*, permitió a los autores ver los logros que podían hacerse con simple tinta negra sobre la hoja en blanco.

> El "comix" salt al terreno de los museos, sin dejar su car cter independiente y subversivo.

Y es entonces que, para entender la década de los 80 en la historieta estadounidense, por primera vez en la historia se debe dimensionar con la misma regla tanto al cómic independiente como al cómic *mainstream* de DC y Marvel Comics.

Hicieron historia autores como Gilbert y Xaime Hernández (con *Love and Rockets*), Art Spiegelman (Maus), Charles Burns (*El Borbah*), Howard Chaykin (*American Flagg!*), Matt Wagner (*Grendel*), Dean Motter (*Mister X*), Dave Stevens (*The Rocketeer*), entre otros, y podemos incluir revistas como RAW o la inglesa *Warrior*, de Dez Skin, donde surgieron el *Marvelman* y *V for Vendetta* de Alan Moore, y que posteriormente fueron retomadas en Estados Unidos por Eclipse y DC Comics, respectivamente.

El cómic independiente era algo ya con una identidad bien definida y tan importante como el cómic *mainstream* (aunque vale decir sin llegar nunca a sus niveles económicos)

Auténtica obra de autor

En los años 90 el cómic independiente logra entrar de manera ordenada a las librerías y encontrar su propia sección. Autores como Dan Clowes, Chris Ware, Peter Bagge, Charles Burns, los Bros. Hernández y, entre otros, Chester Brown, componen un grupo de autores reverenciados por la cultura prácticamente oficial y cuya salida de cada obra nueva se transforma en un evento esperado, como sucede con la prosa que le da razón a las librerías.

En Inglaterra aparecen diversos grupos delimitados por las revistas a las que pertenecen (*Deadline*, *Escape*, *Toxic*), esfuerzos independientes que se alejan de DC y Marvel para crear cómics de primer nivel que componen una especie de "*free comic*" (emulando el "free cinema" de los años 60) donde el gran conocimiento y el intenso espíritu de jóvenes autores derrumba formas y crea nuevos patrones narrativos que traspasan las fronteras y plantan semillas en Estados Unidos, donde posteriormente crean una revolución a partir de Vertigo y otros proyectos derivados de estos autores.

En esa época, en México, autores inspirados en gran medida por esta generación de caricaturistas anglosajones (sin dejar de lado la gran escuela latinoamericana de las décadas anteriores) coinciden en intereses y crean *Gallito Comics* (antes *El Gallito Inglés*), dirigida por Víctor del Real y cocinada por José Quintero, Ricardo Peláez, Ricardo Camacho y Edgar Clément. Las líneas en esta publicación se desdibujan y generan nuevos caminos para la historieta nacional. Aunque la revista se inspira en publicaciones de gran tradición como la española *Ramblo* o la argentina *Fierro*, *Gallito Comics* surge por y refuerza *El Taller del Perro*, un laboratorio artístico del que tal vez aflora la última gran generación de autores de la historieta nacional.

Y así, nos hallamos en el siglo XXI, donde editoriales independientes como Image, Oni Press o IDW se encuentran ya bien afianzadas en el mercado del cómic, creando una plataforma para la obra de autor –de manera independiente a los grandes sellos editoriales– y permitiendo la competencia de manera directa y casi al mismo nivel con las publicaciones de las grandes editoriales.

1982
The Rocketeer es creado por Dave Stevens.

1982
Alan Moore recupera *Marvelman* y lo rebautiza como *Miracleman*.

FOTO: ART UNIVERSAL GALLITO COMICS

subido por Nzartre

1982
La revista japonesa *Young Magazine* publica la primera entrega de *Akira* de Katsuhiro Otomo

1982
Se publica en España la rev sta *Rambla*

VERTIGO COMICS

En 1993 sucedió algo extraño y afortunado: en medio de rutinarias historias de mutantes y superhéroes con síndrome de Lázaro, de cómics inflados con portadas metalizadas y *crossovers* interminables, ahí, en medio del *mainstream*, apareció una chispa de luz llamada Vertigo.

Contrario a lo que en mayor medida figuraba en aquella época (el papel protagónico de los dibujantes comenzaba a cobrarle caro a las historias), Vertigo llegó para entrometerse entre los estantes de cómics brindándole un gran peso a las historias (a través del trabajo de grandes escritores) y dándole una vuelta de tuerca a las ilustraciones, al presentar a dibujantes que ofrecían una visión distinta a la del cómic de superhéroes, comenzando una nueva tendencia de dibujo más naturalista.

Vertigo fue el resultado de la necesidad de producir un cómic *mainstream* que se definiera más por la voz autoral que por la decisión del editor. Respaldado por DC Comics, Vertigo es resultado de un camino de varios años desde que Alan Moore llegó a DC en 1984 para escribir las historias de *Swamp Thing*. La narrativa y las ideas de Moore significaron una explosión de imaginación y talento inesperada que obligó a la editorial a buscar más talento afín a las propuestas de Moore. De esa manera, la editora Karen Berger viajó a Inglaterra en busca de él, importando a Neil Gaiman, Grant Morrison, Dave McKean, Jamie Delano y Peter Milligan. La suma de estos autores a la programación normal de DC fue un detonante total que sumó nuevos lectores que normalmente no leían cómics, pues obras como *Arkham Asylum*, *The Sandman*, *The Doom Patrol*, *Hellblazer* y *Shade, The Changing Man*, sedujeron otros aspectos del público que comúnmente no eran captados por el cómic de superhéroes.

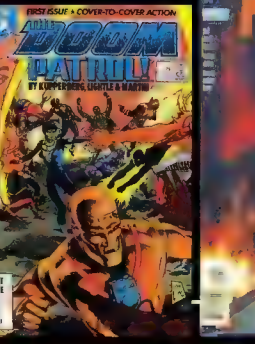
Con esa idea comenzó la construcción de Vertigo, en la cual se acoplarían los títulos mencionados junto a otros que igualmente se convertirían en clásicos, por ejemplo *Death*, *The High Cost of the Living*, *Sandman: Mistery Theater*, *Enigma* y *Sebastian O*. Todos los títulos, resulta curioso, fueron comisionados por el editor Stuart Moore para un sello de cómics que por aquella época se cocinaba en Disney. El proyecto finalmente no prosperó, y Berger contrató a Moore, quien se llevó consigo al grueso de los títulos, favoreciendo la salida de ese gran clásico que es *Enigma*, de Peter Milligan y Duncan Fegredo.

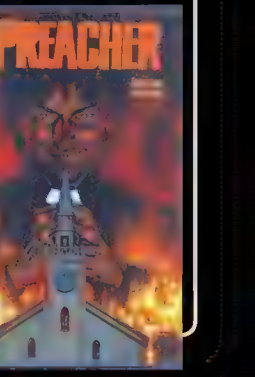
Moore venía del mundo editorial de libros, lo cual ofrecía una sensibilidad distinta a la del cómic, permitiendo definir junto con los escritores de cómics ideas más arriesgadas así como la posibilidad de llevar autores de prosa al mundo de los cómics (como Roger Zelazny o Michael Moorcock).

Una segunda camada de títulos, como *Preacher*, *Transmetropolitan*, *The Invisibles* y *Lucifer*, continuó el ascenso del sello, con protagonistas que difícilmente se habían visto hasta entonces en un cómic, y que a la vez que destruían muchos preceptos del *mainstream* y las buenas costumbres de la sociedad, construían nuevos caminos y formas de ver el medio y la vida misma.

Después vendrían más series mensuales importantes, como *100 Bullets*, *Fables*, *The Filth*, *Y The Last Man*, *Scalped*, *The Exterminators*, *Army@Love*, *American Vampire* y, entre muchas más, también docenas de miniseries extraordinarias como *We3*, *Daytripper*, *Human Target* y *The Extremist*.

La importancia y trascendencia de Vertigo puede rastrearse en la forma en que fue tomando parte importante del cómic de autor en las últimas dos décadas, así como del mismo cómic de superhéroes: sellos como Image son un vivo reflejo de lo que Vertigo propuso a su inicio, y el resurgimiento que tuvo Marvel Comics con el comienzo del siglo XXI se debe en buena medida a que Axel Alonso (antiguo editor de Vertigo) se llevó a buena parte de los creadores de Vertigo, para redefinir la llamada Casa de las Ideas.





1983
Alberto Breccia y Juan Sasturain publican *Perramus*.

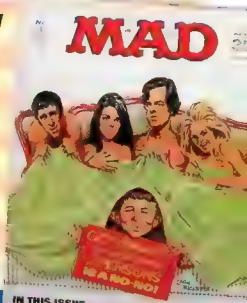
1988
Carlos Giménez empieza *los profesionales*.

ESPÍRITU INDEPENDIENTE

Sin reglas, el arte gráfico alcanza la madurez

HARVEY KURTZMAN
(1924-1993)

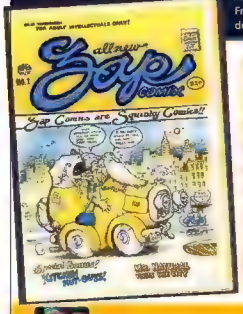
Tras editar y escribir el cómic *Two-Fisted Tales*, Kurtzman tuvo la oportunidad de encargarse de coordinar y escribir *MAD*, también para la EC Comics de William Gaines. Aunque Kurztman solo permaneció hasta el número 24, marcó la forma total de la revista e inspiró a toda una generación y una manera de hacer revistas inteligentes de humor. Tras dejar *MAD*, realizó las revistas *Trump*, *Hunbug* y *Help!*, en las que continuó con una idea muy personal e independiente de la historieta de humor.



IN THIS ISSUE
BOOB & CARNAL & TAD & ALAS & ALFRED

ROBERT CRUMB
(1943-)

El primer trabajo de Crumb que publicó en *Help!*, revista de Harvey Kurtzman, le pareció marcar su camino. Tras llegar a Nueva York proveniente de Filadelfia, Crumb se encaminó hacia San Francisco y allí coincidió con colegas e inquietudes que fundaron el conocido como *underground comix*. Crumb, con sus histéricas y aterrorizantes historias de animales antropomorfos, freaks y mujeres amenazantes, ofreció una manera de ver la vida distinta a lo visto hasta aquel momento en el cómic. Hoy vive en Sauve, Francia, escuchando jazz y alejado del ruido de la sociedad.



JIM STERANKO
(1938-)

Aunque desde finales de los 50 comenzó a trabajar en el comic comercial (logrando varios clásicos en Marvel Comics durante los 60), Steranko también compone una voz disidente que a la par fue creando una obra totalmente independiente en la que se acumula tanto ilustración, escritura, diseño, edición, periodismo (todo dentro del mundo del cómic y el cine) mezclado con otras actividades como la magia y la música. La vida autoral de Steranko es tan atractiva como su apellido y como las mismas historias que concibió durante años.

1983
Chester Brown inicia la serie *Ed the Happy Clown*.

1984
Weekly Shonen Jump comienza las entregas de *Dragon Ball*, de Akira Toriyama.

GARY GROTH

(1954-)

Desde joven, Groth manifestó su pasión por el medio a través de fanzines y realizando diversas tareas editoriales para Marvel Comics y la revista *Mediascene* (publicada por Jim Steranko). Pero su gran paso lo dio en 1976 al fundar Fantagraphics, el cual al día de hoy es, tal vez, el sello independiente más importante de la escena estadounidense, dando voz a varios de los autores más destacados del género y a la par publicar *The Comics Journal*, sin duda, la publicación más crítica y comprometida con el medio.

JAMES WARREN

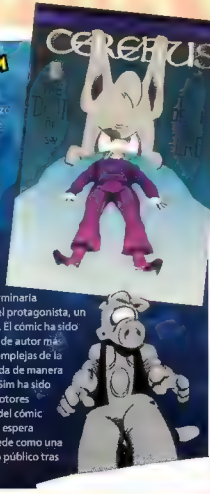
(1930-)

Tras *After H[illegible]* una aventura editorial que [illegible] reproducir el éxito de *Playboy* (y terminó cuando se le acusó de pornografía), Warren se alió con Forrest J. Ackerman para crear la influyente revista *Famous Monsters of Filmland*, bajo su propio sello Warren Publishing. A través de este mismo, Warren creó revistas de cómics "para adultos" como *Vampirella*, *Creepy*, *Eerie* y *1984*, a través de las cuales mostró temas y artistas que no se vieron en ningún otro tipo de cómic. Con el formato *magazine* que le dio a sus publicaciones, Warren logró saltarse la censura y crear todo un estilo de historieta independiente distinto a lo que había en los puestos de revistas.

DAVE SIM

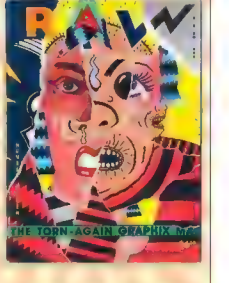
(1956-)

En diciembre de 1977 Sim comenzó la publicación de *Cerebus* (cómic que empezó como una parodia y mezcla de *Howard, the Duck* y *Conan el Bárbaro*), la cual desde un principio fue concebida como una serie de 300 números que terminaría con la muerte del protagonista, un oso hormiguero. El cómic ha sido una de las obras de autor más propositivas y complejas de la historia, publicada de manera independiente. Sim ha sido uno de los promotores más aguerridos del cómic independiente y espera que *Cerebus* quede como una obra de dominio público tras su muerte.



RAW

En 1980 la pareja formada por el historietista Art Spiegelman y la editora Françoise Mouly funda la revista *RAW*, retomando el trabajo de historietistas independientes y alternativos combinándolo con autores europeos, y todo confabulado con una perspectiva más intelectual que lo que comúnmente podía verse en el *comix*. El resultado fue un mosaico compuesto por 11 números (entre 1980 y 1991) en el que participaron prácticamente todos los autores importantes del cómic independiente de la época, convirtiendo en canon de la escena lo que ahí se publicó.

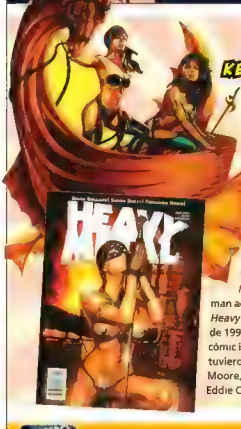


1984
Kevin Eastman y Peter Laird lanzan a la venta el primer número de *Teenage Mutant Ninja Turtles*.

1984
Se publica *Secret Wars* de Marvel.

LOVE AND ROCKETS

En 1982 Mario, Gilbert y Jaime Hernández publicaron de manera independiente cientos de copias de *Love and Rockets*, un cómic sin precedente que mezclaba la ciencia ficción con su experiencia como jóvenes punks de raíces mexicanas en Los Ángeles. Una copia llegó a manos de Gary Groth, editor de Fantagraphics, y decidió lanzarlos con un poco más de apoyo. Desde entonces el cómic ha seguido con dicha editorial, construyéndose bajo el arte de Gilbert y Jaime, y ha sido ovacionado y galardonado en todo el mundo como una de las crónicas en cómic más apasionantes de las que se tenga memoria.



KEVIN EASTMAN

(1962-)

En 1984 Eastman, junto a Peter Laird, creó un cómic de un grupo de tortugas mutantes cuyo primer número fue reimpreso varias veces y se convirtió en el comic independiente más vendido de la historia. Independiente de la calidad del cómic, el fenómeno de *Teenage Mutant Ninja Turtles* permitió que Eastman adquiriera la influyente revista *Heavy Metal* (de la cual fue dueño de 1992 a 2014) y fundara el sello de cómic independiente Tundra, donde tuvieron salida proyectos de Alan Moore, Dave Mckean, Steve Bissette y Eddie Campbel, entre otros.

FOTO: KEVIN EASTMAN, BY PHOTOGRAPHICS

1981
Enrique Sánchez Abulí y Jordi Bernet publican *Torpedo*.

1984
Hayao Miyazaki colabora con la revista *Model Graphix*, contribuciones que se convertirán en su *Baydream Data Notes*.

PAUL POPE
(1970-)

Pope comenzó su carrera en 1995 publicando de manera independiente (con su sello Horse Press) su serie *THB*, y colaborando para la importante editora japonesa Kodansha. Pope igualmente ha publicado en sellos importantes como DC y Dark Horse (con personajes como Batman o Superman), pero siempre ha mantenido su estilo y características, como puede verse en el trabajo que continúa realizando en todo el mundo

IMAGE COMICS

En 1992, tras salir desanimados y mayoritariamente de Marvel Comics (después de producir grandes ganancias para la compañía con su popular trabajo en los títulos más leídos), Todd McFarlane, Erik Larsen, Jim Lee, Rob Liefeld, Marc Silvestri, Jim Valentino y Whilce Portacio fundaron el sello Image Comics, para dar salida a sus inquietudes artísticas de manera totalmente independiente. Aunque durante sus primeros años fueron muy criticados por el poco nivel dramático que sus cómics presentaban, pronto dieron cabida a nuevos autores y hoy día el sello se ha convertido en una importante tribuna del cómic de autor.

FOTO: DC IMAGE COMIC

1984
Mark Bodé y Larry Todd serializan *Cobalt 60*.

1985
Inicia *Calvin y Hobbes*, de Will Watterson.

facebook.com/Zorrie

Durante la mitad del siglo XX el cómic alcanzó por primera vez la aceptación masiva. Pero la llegada de la censura detuvo su crecimiento, estancándolo en puestos de revistas. Tuvieron que pasar casi cincuenta años para que un puñado de ambiciosos creadores le volvieran a dar nueva vida y catapultarlo al olimpo de las obras maestras. Por Luis Reséndiz

Una historia abreviada de la novela gráfica

LA MADUREZ Y LAS IDEAS

En sentido estricto, el término novela gráfica viene a designar un cómic en forma de libro. Vayamos por partes: el cómic, tradicionalmente, se presenta de dos formas. Una es la tira cómica –a la que debe su nombre, cómic, dado el tono originalmente humorístico que procuraban–, como aquellas de *Peanuts*, *Calvin and Hobbes* o, para hablar de un ejemplo chileno, nuestro entrañable *Pepe Antártico*. Este formato era publicado por lo general en páginas interiores de diarios. La otra es el *comic book* (*o comic magazine*), que consiste en una revista sencilla, impresa usualmente a color, con un número de páginas que oscila entre las 24 y las 32, aunque esto varía según la tradición editorial.

El formato de la revista derivó directamente de las publicaciones pulp, aquellas en las que hacían su aparición héroes como The Shadow, con aventuras independientes, es decir, sin una narración señalizada. En esto es clara también la influencia de las novelas decimonónicas de crimen y detectives, con *Las aventuras de Sherlock Holmes* como el ejemplo más conocido y perdurable. Existe también otro momento de transición: la *picture novel*, que durante los años 50 presentó historias noveladas con abundantes ilustraciones que facilitaban la comprensión. Todas estas formas sirvieron de predecesoras y puentes entre la tira humorística y la existencia de una revista –y, más tarde, un libro– consagrada exclusivamente a un cómic narrativo.

Un antepasado llamado Tintín

Podría decirse que, en tanto métodos y formas de impresión, la novela gráfica contemporánea, aunque muy vinculada a la cultura popular norteamericana del siglo XX, tiene su origen en Europa. Existe cuando menos un ejemplo que presenta la mayor parte de los rasgos comúnmente atribuidos a la novela gráfica: *Las aventuras de Tintín*, del artista belga George Prosper Remi, mejor conocido como Hergé. Tintín experimentó en papel y tinta la evolución de toda una industria: nació en las páginas de *Le Petit Vingtième*, un suplemento juvenil del diario *Le Vintième Siècle*, de donde saltó, catapultado por el éxito, a las páginas de *Le Soir*, el periódico más importante de Bélgica. Pronto las páginas de *Le Soir* le quedaron chicas al explorador; fue así que nació *Tintín*, la revista, en 1946.

El modelo de publicación de *Tintín* precedió en cierta forma a *Métal Hurlant* y a *Heavy Metal*, antologías periódicas que reunían el trabajo de artistas jóvenes o poco conocidos junto al de figuras ya establecidas, como el mismo Hergé. Cada número publicaba algunas páginas de distintas historias, entre ellas *Las aventuras de Tintín*, que eran las más codiciadas. Periódicamente, esas publicaciones se agrupaban en libros –llamados novelas gráficas, sino álbumes– que contenían un arco argumental. La calidad de esos libros marcó una pauta muy difícil de igualar, toda vez que mientras en Estados Unidos se publicaban cómics en papel barato –era el periodo de entreguerras, y el papel era uno de los materiales más difíciles de surtir–, los álbumes de Hergé aparecían en pasta dura, con papel de alta calidad y procesos de impresión más sofisticados que las cuatro tintas norteamericanas. *Tintín* se publicó durante casi cincuenta años, y aunque su final fue amargo, con bajas ventas y grandes pérdidas monetarias, su legado artístico y técnico permanece como ideal de calidad.

Cacería de brujas y superhéroes

Desde fines de los años 30 hasta principios de los 50 el medio gozó de una bonanza ímpar. Esta etapa, inaugurada en 1938 con la aparición de *Action Comics no. 1* –la revista en la que hizo su debut el superhéroe extraterrestre mejor conocido como Superman–, vio nacer a muchas de las creaciones más populares de la industria, entre ellas personajes como Batman y Robin, la Mujer Maravilla, Flash, Linterna Verde, Captain Marvel, Capitán América, Aquaman y la Antorcha Humana.

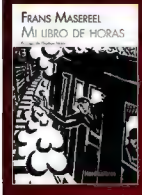
Pero la evolución del medio no solo estaba en los superhéroes. En 1950 comenzó la publicación, por parte de EC Comics, de *Tales from the Crypt*, una revista bimestral de antología que incluía relatos de horror y misterio que prefiguraría lo mismo a *Métal Hurlant* que al cine *slasher* y *gore*. Esta exploración de problemáticas y temas presumiblemente más maduros iba viento en popa, el interés de los lectores más jóvenes aumentaba, y la diversificación del medio llegó a grado tal que se publicaron títulos como *Negro Comics*, editado por y para afroamericanos, o *The Woman in Red* y *Lady Satan*, con inusitadas protagonistas femeninas. Fue en este punto en el que se dio la publicación de un libro que analizaba los cómics y encontraba en ellos instigaciones a la delincuencia, la drogadicción y la homosexualidad: *La seducción de la inocencia*, de Fredric Wertham.

En plena década de los cincuenta, el macartismo –cruzada emprendida por el senador estadounidense Joseph McCarthy en busca de cualquier cosa que tuviera un tufo a propaganda comunista–, apoyado en la publicación del libro de Wertham, comenzó una cacería que casi hiere de muerte creativa a la industria del cómic. Wertham

NOVELA GRÁFICA: UNA COLECCIÓN DE IMPRESCINDIBLES

El mundo de la novela gráfica es ancho y ajeno: internarse en él a ciegas puede provocar más de un dolor de cabeza. Sus alcances, que son muchos, le permiten lo mismo crear una épica fantástica infantil que una compleja crítica social disfrazada de historia de superhéroes. Por eso, aquí una selección –incompleta, como cualquiera otra– para iniciarse en la novela gráfica, además de una breve guía con algunos de los autores más importantes del medio. Vaya el temario del curso "Novela gráfica 101" en la Universidad de *Muy Interesante*.

MON LIVRE D'HEURES



Frans Masereel
(1919)

Narra a través de 167 xilografías sin diálogo las experiencias de un hombre común de comienzos del siglo XX en una ciudad moderna. La obra se imprimió en forma de libro –rasgo que podría definirla como una "protonovela gráfica"–, con un prólogo del escritor Thomas Mann, y ventas que superaron los 10.000 ejemplares. Otro antecedente es *Une semaine de bonté*, del dadaísta Max Ernst: 182 *collages* creados con recortes de ilustraciones de novelas y enciclopedias victorianas, repartidos en cinco libros de siete secciones en total, una para cada día de la semana. *Mon Livre D'Heures*, con su atmósfera dantesca y de pesadilla y su técnica vanguardista, luce como un antepasado bastante adelantado a sus tiempos.

se presentó ante un comité del Senado estadunidense como experto en los vínculos entre estas publicaciones y la delincuencia juvenil, y testificó contra varias revistas y personajes. Estas audiencias derivaron en la creación, en 1954, del Comics Code Authority, promovido por las mismas editoriales para regular sus propios contenidos –es decir, autocensurarse–. El Comics Code Authority hundió a la industria, comenzando por la propia EC, que tuvo que cancelar gran parte de sus títulos, y frenó momentáneamente lo que hasta entonces era un arte en ascenso.

La creación del Comics Code Authority es importante para la historia de la novela gráfica porque una de sus consecuencias directas fue el endulzamiento de los contenidos. Es probable que sea aquí donde se originara el prejuicio que vincula indisolublemente a los cómics con la infancia. Antes de esto, las revistas eran leídas tanto por niños como por adolescentes y, en menor grado, adultos jóvenes. El Comics Code Authority convirtió a los superhéroes justicieros adultos en infantiles portadores de capas de colores y buenas intenciones, y de plano eliminó las temáticas escabrosas y las visiones que espantaran a las buenas conciencias. La pulsión creativa, sin embargo, busca fructificar en la adversidad, y esta virtual censura creó de manera indirecta un semillero del que brotarían futuros genios de la novela gráfica en forma: el movimiento llamado *underground comix*.

Una válvula de escape

El corsé del Comics Code Authority en torno a los cómics *mainstream* encontró una inesperada fuga en el *underground comix*. Su forma de publicación era de lo más rudimentaria, muchas veces publicados por editoriales pequeñas o, de plano, autopublicados y fotocopiados por editores y autores. Anticipando el advenimiento de la filosofía *Do It Yourself* (hazlo tú mismo) y la subcultura del fanzine, el *comix* surgió como una reacción frontal a la censura autoimpuesta del Comics Code Authority; sus trabajos presentaban todo lo que aquellos no les dejaban, no solo se apartaban del tema superheroico, tan omnipresente en el cómic *mainstream* desde el principio, sino que incluían groserías, desnudos y cualquier clase de "indecencias".

Mientras el cómic superheroico daba vueltas entre pseudoelia tardía y aventuras de onomatopeyas explosivas –pensemos en la serie televisiva de Batman durante los 60, síntesis de toda una era–, el *comix* aportaba las expresiones más frescas, vitales e irreverentes del medio. Durante los tardíos 60 y hasta bien entrados los años 90, gente como Robert Crumb y Harvey Pekar publicaron –en el caso de Pekar, autopublicaron– sus más notables trabajos en alguna manifestación del *comix*. Estas historietas presentaban arcos argumentales largos, señalizados como los de tantos otros cómics *mainstream*, pero con tratamientos radicalmente distintos y protagonistas heterodoxos.

FOTOS: ARCHIVO GARCÍA

1986
Se funda Dark Horse Comics.

1986
Se publica el primer número de *Concrete*, de Paul Chadwick.

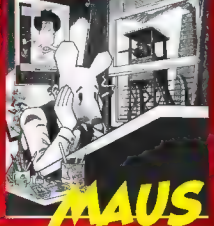
1986
Watchmen, de Alan Moore (guion), Dave Gibbons (ilustración) y John Higgins (colorista).

A CONTRACT WITH GOD AND OTHER TENEMENT STORIES

Will Eisner

(BARONET BOOKS, 1978)

Will Eisner se retiró del cómic en 1952, cuando tenía apenas 35 años. Había firmado ya una obra fundamental, *The Spirit*, de tintes inusualmente experimentales, pero Eisner encontraba el medio restrictivo y limitante para sus ambiciones literarias, que pretendían ir más lejos de los superhéroes que por entonces dominaban el panorama *mainstream*. Eisner volvió durante los 70 debido a una creciente aceptación popular del cómic, pero decidió hacerlo en sus propios términos: se rehusó a trabajar en cómics de superhéroes y, por el contrario, trazó historias introspectivas, urbanas, íntimamente relacionadas con sus experiencias como judío neoyorquino pobre, hijo de inmigrantes. Eisner buscó publicar *A Contract with God* como un libro y no como un cómic: sabía que tener su tomo en librerías y no en puestos de revistas le daría acceso a un público más amplio y culto. Baronet Books, una pequeña editorial, aceptó el trato y *A Contract with God* –cuatro historias de fe, violencia, racismo y frustración en un condominio neoyorquino pobre– fue uno de los primeros cómics en publicarse bajo la etiqueta de novela gráfica.



Art Spiegelman

(PANTHEON BOOKS, 1980–1991)

Es difícil encontrar en el cómic y la novela gráfica obras que puedan clasificarse como auténticamente de autor: la usual división entre guionista y dibujante divide la autoría –lo que invariablemente la enriquece– y hace de la mayor parte del cómic una obra colaborativa. *Maus* no es así. No solo fue escrita y dibujada por una misma persona, sino que retrata las experiencias vitales del mismo autor: Art Spiegelman. El artista dibujó y escribió *Maus* en formato serializado durante once años, en *Raw*, una revista que él mismo creó; lejos de restricciones editoriales y tiempos de entrega, Spiegelman pudo tomarse el tiempo necesario para recrear la atmósfera opresiva de los campos de concentración nazis y la persecución constante que representó el Holocausto para millones de judíos. *Maus* fue la primera novela gráfica en obtener el premio Pulitzer, lo que de inmediato la catapultó al panteón de la literatura seria, que hasta entonces había sido vedado para los autores de cómic.

Fritz the Cat, de Crumb, tenía como protagonista a un gato antropomorfo y estafador que engañaba a su novia y vivía aventuras relacionadas con su absoluta falta de moral y ética. Por su tono, *Fritz* estaba más cerca del *Watchmen* de Alan Moore que del *Spiderman* de Stan Lee. Además, pavimentó el camino para la creación de *Maus*, de Art Spiegelman, una narración compleja y desafiante que, serializada a lo largo de once años, encarnó los sentires y conflictos de una generación de hijos de sobrevivientes del holocausto judío. Publicada por entregas en *Raw* –la revista contracultural que serviría de respuesta más intelectual y estilizada a *Weirdo*, publicación creada por Robert Crumb–, *Maus* fue, incluso antes que *Watchmen* y *The Dark Knight Returns*, la primera gran campanada del cómic como arte serio, llegando incluso a ganar el Pulitzer. Así, podría decirse que los alcances del medio fueron redefinidos por la historia de unos ratones y un gato sin moral.

Lo mismo podría decirse de *American Splendor* (1976), serie en la que Harvey Pekar ficcionalizaba su vida. Ácida y punzante, la serie es un vistazo a "la América profunda", una existencia con carencias y vericuetos que distan mucho de la idea del sueño americano. Pekar acometía esta realidad, atrapado como estaba en un empleo de medio pelo como archivista en un hospital, con humor cáustico y disciplina monástica: durante más de 15 años publicó un número al año, guionizando mientras le dejaba los lápices a artistas más calificados, como Crumb –su amigo personal y principal impulsor–, Gary Dumm y Frank Stack. Con casi 40 entregas, *American Splendor* constituye, –como puede verse en el documental homónimo, testimonio de la vida y obra de Pekar y su esposa, Joyce Brabner, ella misma guionista de cómics políticos– una de las mejores y más acabadas encarnaciones de la gran novela americana. Con todo, estos cómics –a los que por derecho propio ya se les llamaba novela gráfica, toda vez que todos fueron publicados en tomos recopilatorios en forma de libro– sirvieron como escalones en la evolución del medio, que llegaría a un histórico punto alto con la publicación, en 1986, de la obra señalizada de un par de treintañeros visionarios

Lo que se esconde bajo la máscara

En 1985, DC Comics adquirió los derechos de Charlton Comics. Alan Moore, que venía de revitalizar a *Miracleman*, envió una propuesta a DC Comics para contar una historia de crimen y misterio con superhéroes en desuso de MLJ Magazines, mejor conocida como Archie Comics. DC mostró interés, pero no permitió que los personajes de la Charlton fueran usados por Moore, así que Dick Giordano, legendario editor de DC, instó a Moore a realizar la serie con personajes propios. Aunque la idea no le gustó de entrada, Moore, según sus propias declaraciones, se dio cuenta de que si escribía los

ROTA, STRAUSS ON BROKEN HOUSE · BARONET BOOKS · MARTIN PASQUINELLI · A CONTRACT WITH GOD

1986
Óscar González Loyo inicia la historieta *Karmatrix y los Transformables*.

1986
V de Vendetta, de Alan Moore (guión) y David Lloyd (ilustración).

1986
DC Comics publica *The Dark Knight Returns*, de Frank Miller.

SQUADRON SUPREME

Mark Gruenwald, John Buscema, Paul Neary y Bob Hall

(DC COMICS, 1985-1986)

El trabajo más famoso del fallecido Mark Gruenwald no alcanza a hacerle ni un poquito de sombra a trabajos como *Watchmen* o *The Dark Knight Returns*, pero es difícil leerlos simultáneamente y no encontrar una relación de, cuando menos, hermanos perdidos. *Squadron Supreme*, como *Watchmen*, está protagonizada por superhéroes que son versiones distorsionadas de otros más famosos: en este caso, de la *Liga de la Justicia* de DC Comics. Hay un Batman, un Superman, una Mujer Maravilla y un Flash, entre otros émulos; la particularidad estriba en que estos son corruptibles –se dejan seducir por las posibilidades de tomar el control del mundo con sus poderes infinitos, rasgo que antecede a *Watchmen* pero también a *Kingdom Come*– y verosímiles –los héroes se cansan, sus poderes tienen límites, son vulnerables y mueren de forma definitiva–. Inicialmente publicada en doce entregas, una característica común en muchas de las grandes novelas gráficas superheroicas, *Squadron Supreme* fue luego recopilada y, poco a poco, ha ido ganando estatus de obra fundacional. Un dato curioso: las cenizas de su guionista, Mark Gruenwald, se emplearon mezcladas con la tinta de una de las ediciones recopilatorias, un homenaje que lo mismo conmueve que perturbe.

THE SANDMAN

Neil Gaiman, Sam Kieth, Mike Dringenberg, Jill Thompson, Shawn McManus, Marc Hempel, Michael Zulli y Dave McKean

(VERTIGO, 1989-1996)

Vertigo aún no había nacido, pero *The Sandman* tenía delineada ya su identidad: series largas y experimentales –formato generalmente llamado maxiseries, un poco en contraposición a los cómics de superhéroes que sencillamente no terminan–, autores que tomaban distancia para renovar o refrescar un mito. Neil Gaiman fue de los pioneros en este delicado arte, y *The Sandman* es su obra cumbre: una exploración innovadora del mito de Morfeo, la creación de una compleja mitología con recovecos infinitos y rincones siempre inexplorados. *The Sandman* es uno de los trabajos que más lustre han dado al cómic como arte, no sin razón. Su precuela, que actualmente se publica también en Vertigo, revela que Gaiman tiene solo algunos trucos guardados: en su sombrero caben innumerables realidades.

personajes de manera tal que parecieran familiares a los lectores y tuvieran una resemblanza de "superhéroe genérico", la historia podría funcionar con nuevos personajes. Dave Gibbons saltó al barco y llevó consigo a John Higgins, entintador inglés.

Bajo la batuta de Len Wein y Barbara Kesel, nació el *dream team* que engendró *Watchmen*, cuyo primer número se publicaría en septiembre de 1986. *Watchmen* cautivaría por su condición marginal en el centro: era una crítica al superhéroe, una deconstrucción cercana al realismo a la vez que burlona y sardónica concebida desde una de las puntas de lanzas de su edificación. Con su estricta planeación de nueve paneles en cada página y una historia que recordaba a los *noir* y *whodunnit* más intrincados, Moore y Gibbons derrumbarían el edificio superheroico con los mismos ladrillos con que se construyó.

Ese mismo año Frank Miller, otro autor, aún más joven que Moore, había publicado otro cómic en DC, una revisión violenta, descarnada y en clave épica del popular mito de Batman. Buscando escapar no solo de la superficialidad imperante, sino de las restricciones técnicas –papel, tinta, número de páginas–, *The Dark Knight Returns* (*DKR*) dotaría a Batman de una profundidad que hasta entonces únicamente latía bajo la superficie del personaje: revelaba sus alcances fascistas y problemas existenciales a la vez que aventuraba una crítica a la sociedad finisecular de 1985, embebida y babeante frente a sus televisores. No en vano mucha de la acción de *DKR* ocurre a través de paneles en forma de pantallas televisivas, un ojo siniestro que vigila mientras se le contempla.

Aunque pensadas desde horizontes radicalmente distintos –*DKR* buscaba devolverle al superhéroe su presencia y poderío, mientras que *Watchmen* quería destruir su imagen sacra–, ambas insuflarían al medio un aire vital que impulsa obras y visiones creativas hasta el día de hoy.

Treinta años de novelas gráficas

El estallido creativo de estos trabajos provocó reverberaciones en la industria, que se abocó –en especial Vertigo, el sello alternativo de DC Comics– a la creación y publicación de series alternativas con visiones diferentes de autores jóvenes y experimentales. Lo que hasta entonces solamente existió en el *underground*, como en la revista británica *2000 AD*, dio un salto gigantesco a lo popular a través de las grandes editoriales. Fue así que saltaron a la arena del cómic creadores como Grant Morrison , quien actualmente ostenta para muchos el papel de faro creativo que otrora perteneció a Alan Moore; Neil Gaiman, Garth Ennis, Mark Millar o Warren Ellis. Una segunda invasión británica, similar a aquella encabezada por bandas como The Beatles y The Rolling Stones, pero ahora en materia de cómic. Obras fundamentales en el noveno arte fueron producidas en ese período: *The Sandman*, *Hellblazer* y *Animal Man*, durante finales de los 80 y principios de los 90, fueron las primeras, mientras que *The Ultimates*, *The Authority* y *Planetary* completaron la labor durante los tempranos

IMÁGENES POR © COMICS VERTIGO COMICS

1987
Se publica *Batman. Year One*, de Frank Miller, David Mazzucchelli, Richmond Lewis y Todd Klein.

1987
Toshio Maeda publica la primera entrega de *Bratsukidoji*.

1987
Rumiko Takahashi publica *Ranma 1/2* en el *Weekly Shonen Sunday*.

LA CASTE DES MÉTA-BARONS

Alejandro Jodorowsky, Juan Giménez, Dan Pastoras, Travis Charest y Zoran Janjetov

(LES HUMANOÏDS ASSOCIÉS, 1998-2003)

Ahora que Alejandro Jodorowsky es famoso por poner frases filosóficas en Twitter, conviene recordar que, entre otras cosas, es un espléndido guionista, pletórico de imaginación, referencias y mundos internos. Junto a *L'Incal* –dibujado por el gran Moebius–, *La casta de los metabarones* es una obra que puede leerse en al menos dos niveles: como reflexión filosófica *new age* –quizá sus rasgos menos interesantes– o como una *space opera* que, al estilo de *Dunas* de Frank Herbert, narra el ascenso y caída de una dinastía de guerreros perfectos. El mérito estriba en su imaginación sin límites y en la forma en que Giménez detalla ese universo, con un arte minucioso a la vez que épico, con espacios como naves e instalaciones gigantescas delimitados a la perfección. Un universo que de tan detallado y rico parece real: el mejor elogio posible para un creador de mundos fantásticos.

PERSEPOLIS

Marjane Satrapi

(L' ASSOCIATION, 2000-2003)

Pongámoslo de esta forma: *Persepolis* es para aquellos que creyeron en Irán durante la Revolución Islámica lo que *Maus* fue para los hijos de refugiados judíos de la Segunda Guerra Mundial. Una novela de crecimiento que detalla la dureza de la infancia y el aislamiento que genera la guerra en aquellos que la padecen de manera directa o indirecta. Con un dibujo de trazo sencillo en un concluyente blanco y negro, Marjane Satrapi cuenta la historia de su niñez, su salida de Irán y su regreso a un país lacerado por la revolución y los enfrentamientos. El parentezco con *Maus* se estrecha cuando se nota que las compilaciones de ambas obras publicadas por la misma editorial en Norteamérica, Phantom Books. La adaptación cinematográfica –bastante justa con el original y, a su vez, muy sólida.

dosmiles. Otras obras representativas de este espaciado lapso son *Kingdam Came*, *V for Vendetta*, *La liga de los caballeros extraordinarios*, *Sin City*, *Y the Last Man*, *All-Star Superman*, *The Walking Dead* y *Fables*, mientras que a los autores mencionados se sumaron otros talentos, como Brian K. Vaughan o Robert Kirkman.

> "Watchmen" es una crítica al superhéroe, una deconstrucción cercana al realismo a la vez burlona y sardónica.

Desde esos años las novelas gráficas han ganado reconocimiento y audiencia. En parte motivados por la palabra "novela" que remite de inmediato a la literatura y, para muchos, a la alta cultura–, los lectores más reacios se han acercado al campo del cómic y lo han encontrado enriquecedor y estéticamente sofisticado.

Las tradiciones de otros países también se han acercado al término, y no es extraño encontrar que en la sección 'novela gráfica' de una librería convivan obras japonesas –como *Akira*, de Katsuhiro Otomo, o *Ghost in the Shell*, de Masamune Shirow– con ediciones independientes internacionales –*Blacksad*, de Díaz Canales y Guarnido, española, o *Scott Pilgrim*, de Bryan Lee O'Malley, canadiense– y trabajos *mainstream* de diversos autores fichados por Marvel, Image y DC.

Además, los cómics de las grandes editoriales suelen pensarse desde hace unos años como arcos argumentales señalizados con miras a publicarse en formato *trade paperback*, anteriormente reservado a las novelas gráficas. Es así que encontramos compilaciones de superhéroes con aires de géneros tradicionalmente más adultos, como el policíaco o el drama –como las comidas seriales de Mark Waid y Brian Michael Bendis en *Daredevil*; la serie *Gotham Central*, de Greg Rucka, o *Powers*, del mismo Bendis– o ciencia ficción de altos vuelos, como *Saga*, de Vaughan y Fiona Staples.

La salud de la novela gráfica no se limita, por supuesto, ni a los superhéroes ni al papel impreso. Cómics de vanguardia como *Asterios Polyp*, de David Mazzucchelli, o publicaciones en línea con arcos argumentales extensos y finamente trabajados, como *Bodyworld*, de Dash Saw, o *The Private Eye*, de Vaughan y Martin, siguen expandiendo las posibilidades de la narración secuencial a la vez que exploran territorios muy lejanos al tradicional superhéroe.

Si su ascenso es innegable, y han quedado atrás los años en los que este tipo de medio era considerado como un escape adolescente, se da lo mismo en cursos universitarios que estudian *Watchmen* como en escritores y cineastas dando el salto a la creación de sus propias novelas gráficas y cómics. Los comienzos del siglo XXI han sido prometedores, como para pensar que aún no hemos visto los límites del medio.

©DC, MARVEL, IMAGE/SKY, DARKHORSE, DARK HORSE, IDW, LES HUMANOÏDS ASSOCIÉS

1986
Batman: The Killing Joke es creado por Alan Moore y Brian Bolland.

1988
Vertigo publica la primera entrega de *The Sandman*, de Neil Gaiman.

1988
Inicia *Hellblazer*, creado por Alan Moore, Stephen R. Bissette y John Ridgway.

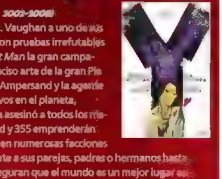
Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido

(DARGAUD, 2000)

Blacksad continúa una vieja tradición de la ficción fantástica: la de los animales antropomorfos. Esto, por sí mismo, no es particularmente novedoso, pero la mezcla de *Blacksad* es particular y entusiasmante: historias que mucho tienen que ver con el *noir* clásico a la Dashiel Hammett pero que también recorren problemas como el racismo o trasuntos de épocas como aquella de la literatura *beat*, todo protagonizado por el Blacksad del título, un gato negro, veterano de la Segunda Guerra Mundial, que va por el mundo desfaciendo entuertos enfundado en su gabardina. El arte de Juanjo Guarnido es uno de los más hermosos y detallados que transitan hoy en el cómic mundial, y aunque *Blacksad* no es particularmente agudo en cuestiones temáticas, su dinámica trama, ágiles diálogos y trazo cuidado lo hacen una lectura de especial gozo a los sentidos.

Brian K. Vaughan y Pia Guerra *(VERTIGO, 2002-2008)*

La ciencia ficción del siglo XXI tiene en Brian K. Vaughan a uno de sus mejores guionistas: *Saga* y *The Private Eye* son pruebas irrefutables de su talento narrativo. Pero fue *Y: The Last Man* la gran campanada de Vaughan, en conjunción con el preciso arte de la gran Pia Guerra, su serie cuenta la historia de Yorick, Ampersand y la agente 355. Los primeros dos son los únicos machos vivos en el planeta, después de que una misteriosa e inexplicada plaga asesinó a todos los mamíferos vivos con cromosoma Y. Yorick, Ampersand y 355 emprenderán un viaje por un mundo posapocalíptico, dividido en numerosas facciones de mujeres –desde las que extrañan rabiosamente a sus parejas, padres o hermanos hasta las feministas con influjos de amazonas que aseguran que el mundo es un mejor lugar sin lo inesperadamente femenino, trepidante y lleno de acción y suspenso, es un cómic imprescindible que inauguró una de las carreras más interesantes del cómic contemporáneo.



FABLES

Bill Willingham, Lan Medina, Mark Buckingham, [illegible] Leialoha y Craig Hamilton *(VERTIGO, 2002-2015)*

Mientras escribo estas líneas acaba de salir el último número de *Fables*, y de la serie. Fueron trece años de una obra que, aunque quizá debió terminar hace algún rato –con buena parte de lo que se ha publicado hasta ahora otorgando cierta sensación de epílogo, no por ello menos bueno–, sirvió para regresarnos a la venerable tradición de reescribir los mitos y los cuentos orales. En tiempos en los que el derecho de autor parece permear incluso a obras experimentales y revisiones legítimas, *Fables* se atrevió a visitar lo mismo cuentos orales recopilados por Andersen y los Grimm que *Las mil y una noches* que *El mago de Oz*, entre una lista casi inabarcable de referencias y pastiches. En este sentido, tanto *Fables* como *La liga de los caballeros extraordinarios*, de Alan Moore y Kevin O'Neill, conforman una cartografía de la imaginación humana, un mapa inconmensurable en el que es posible encontrar [illegible]

SCOTT PILGRIM

Bryan Lee O'Malley

(ONI PRESS, 2004-2010)

Scott Pilgrim es la épica por definición del adulto joven, fiel y sardónico de toda una generación atrapada entre lo emocional y la cultura pop. Con un humor ácido que dispara en todos lados, trazo ligero de dibujante de manga y una erudición referencial capaz de hacer palidecer a Quentin Tarantino, O'Malley construyó durante seis años una serie generacional, un logro artístico y estético que –gracias también a sus aventuras [illegible] vas– difícilmente podremos ver repetido en esa escala.

LA LIGA DE LOS AUTORES EXTRAORDINARIOS

Obras representativas: *All-Star Superman*, *Animal Man*, *JLA: Earth 2*, *The Multiversity*, *Supergods* (libro de ensayos)

Morrison es el punk vuelto arte. La sofisticación de la rebeldía; la riqueza estética de la subversión. Comenzó afeitándose la cabeza y metiéndose drogas alucinógenas para luego capitalizar esa energía en guiones que subvertían muchas de las convenciones narrativas de esta época, las de la metaficción de *Animal Man* hasta la unificación de todas las versiones de Batman durante su estancia en el título homónimo, pasando por la creación de la obra definitiva del Hombre de acero, *All-Star Superman*, una emocionante odisea de ciencia ficción fantástica de la vieja escuela. Sus trabajos han traído la vanguardia al género de superhéroes; es casi la contraposición de Moore, quien ha decidido alejarse del género proclamando a voz en cuello su agotamiento. Morrison lo ha distorsionado, modificado, deconstruido y vuelto a edificar.

Con todo, una de las obras más importantes de Morrison no es un cómic, sino un libro de ensayos *Supergods*. En él se resumen –un poco a la manera de una poética personal– las ideas de Morrison en torno a los superhéroes, por qué importan y por qué hay que seguir escribiendo buenos cómics con ellos como vehículo. Morrison se revela así como un prosista ágil además de guionista impecable, y deja lo que seguramente será un elemento clave en la interpretación de su obra en años posteriores.

FOTO: JEFF /FILM PRESS; KORINA GUTIÉRREZ, DC COMICS, GRANT MORRISON

Obras representativas: *The Sandman*, *Stardust*, *American Gods*, *Coraline*

Gaiman saltó el charco más o menos al mismo tiempo que Moore y Morrison, como abanderados de aquella invasión británica que revolucionó el noveno arte. Pero Gaiman, a diferencia de sus compatriotas, permaneció siete años en un mismo título, *The Sandman*. Su estilo de escritura, con guiones complejos que incluían saltos temporales y revisiones de viejos mitos casi olvidados –una constante en mucha de la mejor novela gráfica *mainstream*–, formó una escuela que solo ha aumentado con los años. Además de guionista, Gaiman se ha revelado como un prosista eficiente, trabajando tanto novelas –como *American Gods*, donde visita nuevamente su obsesión con los viejos mitos y dioses de la antigüedad– como novelas ilustradas –como *Coraline*, una especie de revisión y puesta al día del clásico *Alicia en el país de las maravillas* de Lewis Carroll–. La imaginación de Gaiman es uno de esos raros legados que parecen posibles únicamente en los orlundos de Gran Bretaña, si bien su ritmo es irregular y los altibajos en su trabajo no son inusuales, cuando está al máximo de sus capacidades, como en la mítica *The Sandman*, es uno de los escritores más importantes que ha dado la lengua inglesa.

1985
Steve Bissette edita la antología *Taboo*.

1989
Alan Moore y Eddie Campbell publican la primera entrega de *From Hell*.

1989
Daniel Clowes publica el primer número de *Eightball*.

1989
James O'Barr publica *The Crow*.

ALAN MOORE

(INGLATERRA, 1953–)

Obras representativas: *Watchmen*, *V de Vendetta*, *The League of Extraordinary Gentlemen*

Hoy Alan Moore se dedica a escribir cómics –algunos muy buenos, como la misma *League of Extraordinary Gentlemen*– y a enojarse porque no le gustan las adaptaciones cinematográficas de sus trabajos. Dejémoslo en paz. Las obras que creó dieron tantos y tan importantes volantazos en el rumbo del cómic de superhéroes (y el cómic en general) que parecía increíble verlo crear a tal velocidad y con tal efectividad. Moore es uno de los primeros autores que, salidos del semillero de talentos de *2000 AD*, revista británica de antología de cómics de ciencia ficción, dieron el salto hacia las grandes editoriales estadounidenses, ávidas de ideas frescas y enfoques distintos. Su llegada a los cómics *mainstream*, con *Swamp Thing*, lo reveló como un autor capaz de desmontar personajes y volverlos a montar para obtener algo totalmente distinto.

Sus capacidades han elevado al menos dos puntos altos en lo que se refiere a cómic de superhéroes: *Watchmen* y *The League of Extraordinary Gentlemen*. En la primera deconstruyó al superhéroe de manera burlona, sardónica y aguda; en la segunda mostró de forma retroactiva a los personajes de las novelas victorianas de ciencia ficción y fantasía como parte de una genealogía de protosuperhéroes. En la mente de Moore parece habitar toda la ficción; es de esas extrañas e inusuales figuras que aparecen de vez en vez y que dan la impresión de haber leído todo y, además, de haberlo entendido y estar dispuestos a aportar su pequeño granito de arena al universo de la ficción. La imaginación de *The League of Extraordinary Gentlemen* –en la que todo cabe como ha evidenciado el modo en que se ha ido su universo a lo largo de más de 10 años– como la de *Tlon, Uqbar, Orbius Tertius*, con realidad: Alan Moore y su genio bien pod una creación de Borges que cobró vida.

SUSCRÍBETE

por sólo

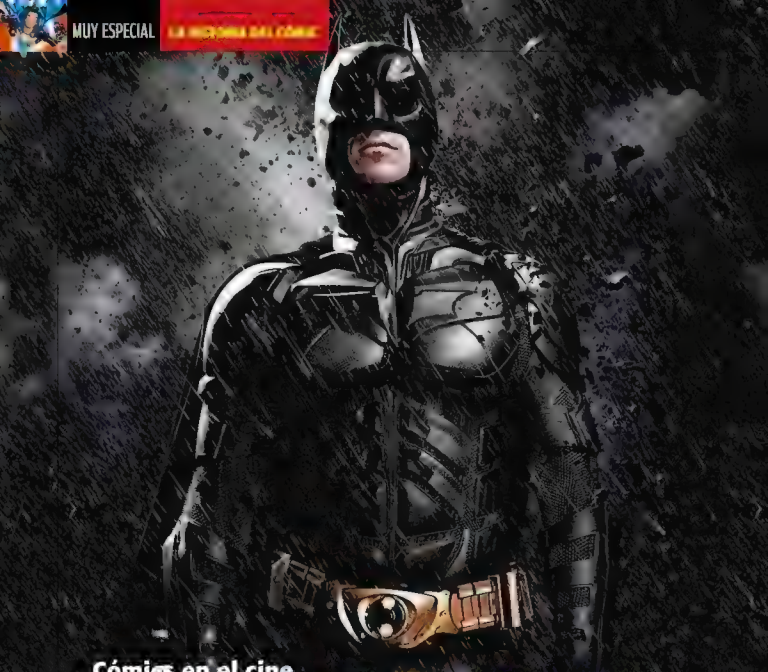
$27.700

12 EDICIONES + 4 EXTRAS

DINOSAURIOS: ERRORES EN SU CLASIFICACIÓN
muy INTERESANTE
El peligroso desielo de los #glaciares
LEYENDAS NEGRAS: MUSICOS E INSTRUMENTOS MALDITOS
muy INTERESANTE
El polémico #planoban de energías limpias
NASA CONFIRMA: HAY AGUA EN ESTADO LIQUIDO EN MARTE
muy INTERESANTE
Nuestra gran deuda #áreasverdes menos cemento, más plazas
Los fantásticos mundos de Julio Verne
La nueva ciencia del dilatar
Tecnología: Materiales del futuro
VIAJES EN EL TIEMPO
¿Podrá por fin la ciencia desafiar las leyes físicas y llevarnos a explorar el pasado, presente y futuro?
TANES
SPACIO
os más espectaculares y
del Universo: exoplanetas
isión de galaxias, estrellas
ujeros negros...

Teléfono: 600 595 5000
www.televisa.cl
suscripciones@televisa.cl

Paga con tu tarjeta de crédito hasta 12 cuotas sin interés.
Consulte por recargo regiones.



Cómics en el cine

SUPERHÉROES y PALOMITAS

Mientras aún se puede separar la delgada línea del cine y los cómics, mientras todavía se puede distinguir qué fue primero, si el cómic o la película, hacemos este recuento histórico de los cómics en el cine. Por Olivier Fuentes

Desde que aparecieron las primeras tiras cómicas en los diarios, estas han servido para nutrir otros medios de comunicación. Antes de que el cine se fijara en los "monitos" de las publicaciones, muchos de ellos fueron llevados a la radio. Así, en los años 30 y 40 existían programas como *Buck Rogers*, *The Adventures of Superman*, *Dick Tracy*, *The Shadow* o *The Spider*, basados algunos en historietas y otros en los personajes de las publicaciones *pulp*; algunos fueron creaciones hechas originalmente para radio que saltaron hacia los seriales de cine y, ¿por qué no?, a los cómics, como *El llanero solitario* (*Lone Ranger*) y *El avispón verde* (*Green Hornet*).

La primera vez que las historietas llegaron al cine, lo hicieron en los seriales. Un serial era una historia dividida en capítulos que podían ser de 10 a 15, de una media hora de duración cada uno. Los seriales formaban parte de un programa, es decir, los cines ofrecían un par de seriales y dos largometrajes en las matinés de los sábados. Estas hacían las delicias de los estadounidenses que, buscando evadirse de los problemas provocados por la Gran Depresión (1929-1930), podían disfrutar un capítulo de serial por semana. Claro, cada capítulo terminaba en lo que los estadounidenses llaman *cliffhanger*, es decir, el héroe quedaba en una situación de peligro inconclusa y así el público no podía evitar regresar al cine la semana siguiente para ver si el héroe lograba salir del problema.

Al igual que ahora, muchos realizadores vieron a las tiras cómicas de los diarios, primero, y los *comic-books* después, como una rica fuente de inspiración

El primer superhéroe en el cine

Para 1940 ya se habían estrenado varios seriales basados en personajes de tiras cómicas, como Flash Gordon, Dick Tracy, Jungle Jim, Buck Rogers y Mandrake. Sin embargo, el primer superhéroe, tomado del ascendente formato de *comic-book* llevado al cine, fue el Capitán Maravilla, *The Adventures of Captain Marvel* (1941), con 12 capítulos de duración. Y como toda buena adaptación que se respete, había algunos cambios respecto a la fuente original. Billy Batson no era un chico de 10 años, sino que se veía bastante mayor; el serial tenía un enfoque más serio que el cómic, que apelaba al sentido del humor y el Capitán no tenía empacho en matar enemigos

De este modo, entre el sinnúmero de seriales que se producían a granel, los superhéroes de cómics tenían un destacado lugar, y las matinés sabatinas contaron con títulos como *Spy Smasher* (1942), *The Batman* (1943), *Captain America* (1944), *Superman* (1948), *Batman and Robin* (1949) y *Atom Man vs Superman* (1950).

El declive de los seriales se dio al mismo tiempo que el público dejó de favorecer el género de los superhéroes y se inclinó más por historias de otro tipo, como guerra, romance, westerns y horror. Para mediados de los años 50, el público de los seriales era prácticamente inexistente; la llegada de la televisión, de los nuevos programas y la venta de viejos seriales para ser transmitidos por los canales de tele, dieron por terminada esta era.

Superman contra Batman... en el cine, muchas décadas antes

Justo un año después del último serial de Superman, en 1951, fue estrenada la película *Superman and the Mole Men*, con George Reeves como Superman/Clark Kent y Phyllis Coates como Lois Lane. La película duraba una hora aproximadamente porque en realidad se trataba del episodio piloto para una serie de televisión. A pesar de que se utilizaron los mismos efectos de animación que en el anterior serial del héroe, la película fue del completo gusto del público y, por lo tanto, nació así el primer cómic que se ganaba su propia serie de TV: *The Adventures of Superman*

Sin seriales en el cine, los estudios no veían que los cómics fueran material como para un largometraje. Cuando se estrenó la serie de TV *Batman*, esta tenía el mismo espíritu de los seriales, es decir, se transmitía un episodio de media hora los miércoles y jueves, donde el primer episodio de la semana siempre terminaba en *cliffhanger*. El productor William Dozier quería hacer la misma jugada que Superman una década atrás: su idea era estrenar primero un filme, para después continuar las aventuras en la televisión. Pero los costos de la cinta habrían sido muy altos; aún así, el éxito del programa permitió a la producción construir el 'bati-cóptero' y el 'bati-bote' para realizar el primer largometraje del hombre murciélago. *Batman* se estrenó en 1966, al terminar la serie la primera temporada. Por

LOS CÓMICS INDIES
TAMBIÉN VAN AL CINE

Desde finales de los 90, cuando se vio que los filmes de cómics eran rentables, los estudios de cine y creadores se volcaron sobre las publicaciones en búsqueda de más materia prima para el cine. Como los personajes de Marvel y DC ya estaban licenciados, las editoriales independientes tenían mucho que ofrecer. Y no todo tenía que ser de acción y explosiones. Aquí hay una pequeña lista de filmes basados en cómics alternativos.

HOMBRES MISTERIOSOS

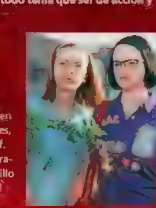
(1999)

Basada en el grupo de héroes de Flaming Carrot Comics, la película resulta adelantada a su tiempo; es una mezcla perfecta de humor negro y sátira con héroes estilizados y efectos especiales.

MUNDO FANTASMA

(2001)

Filme basado en la historia seriada en la revista *Eightball*, de Daniel Clowes, y adaptado por este y Terry Zwigoff. Un par de adolescentes de la 'generación X' buscan su lugar en su mundillo suburbano. Logró su nominación al Oscar por Mejor Guión Adaptado.



supuesto, la película conservaba el humor y el tono de la serie de televisión, ésta había gustado mucho, por lo que fue un éxito. Sin embargo, no hubo filmes inspirados en superhéroes por más de diez años. Pero sí hubo otros cómics que inspiraron filmes.

Filmes de otros cómics...

Las historias de terror de la EC Comics llamaron la atención de los estudios británicos Amicus, que realizaron el filme *Tales from the Crypt* en 1972, basado en el cómic. La película adaptaba cinco historias de los cómics de EC y fue definitiva para que el cineasta Robert Zemeckis se convirtiera en productor, años después, de una serie de TV para el canal HBO, en donde por cierto, el mismo Zemeckis dirige un *remake* de la primera historia de dicho filme.

Tales ... tuvo una secuela al año siguiente, *The Vault of Horror*, en la misma tónica. Los filmes se volvieron de culto, y resultaron ser del gusto de varios cineastas y autores de terror (que finalmente, también habían crecido leyendo los cómics de EC); tanto así que la respuesta de Estados Unidos fue hacer un *remake* de estos filmes, con el título de *Creepshow* en los años 80, y varias secuelas, cada una más fallida que la anterior

Incluso el mundo del *comix underground* llegó a la pantalla grande. El animador Ralph Bakshi fijó sus ojos en el personaje de Robert Crumb, Fritz *the Cat*. Al inicio con apoyo del mismo Crumb, el filme del mismo nombre tuvo problemas para encontrar un distribuidor debido a sus escenas gráficas de sexo. Una distribuidora de cine de *exploitation*, Cinemation Industries, retomó el filme y este pudo estrenarse en 1972. Con el paso de los años la película se volvió de culto para todo mundo menos para Crumb, quien nunca quedó satisfecho con el trabajo final. Una secuela, *The Nine Lives of Fritz the Cat*, se realizó dos años después, pero ya sin Bakshi al frente

Y los héroes levantaron el vuelo

En 1978 se estrenó *Superman*. El filme fue un parteaguas en lo que ahora es el subgénero de superhéroes llevados al cine. De entrada, contó con el presupuesto más grande para un filme de este tipo en su tiempo, 55 millones de dólares. A diferencia de los seriales, la película contaba con un reparto de primera calidad, Marlon Brando y Gene Hackman lo encabezaban. Y además se contó con efectos especiales de tecnología de punta. Sin embargo, el mayor acierto del filme fue que el director Richard Donner escogió a un desconocido para interpretar a Superman/Clark Kent: Christopher Reeve. De formación clásica, Reeve supo encontrar el reto actoral en la encarnación del personaje, y fue su idea la de darle dos personalidades diferentes. Además, más que ningún otro efecto especial, Reeve supo hacer a Superman aerodinámico y por lo tanto darle credibilidad al hombre que vuela.

El éxito de la película dio como resultado tres secuelas más e incluso el *spin-off de Supergirl*. *Superman* se convirtió en el precursor, o en el primer *blockbuster* fílmico de superhéroes; pero en ese entonces, nadie lo sabía

La década perdida

Durante los 80, las películas basadas en personajes de cómic resultaron fallidas. Esto puede atribuirse a una mala adaptación de los personajes, muy probablemente porque se cargaba con el estigma del *Batman* de Adam West, pero también al hecho de que los realizadores de los años 80 nunca creyeron que tuvieran que conocer (ya no digamos leer) el material original o la fuente de donde iban a sacar su película. Ejemplos de estos gazapos son *Swamp Thing* (1982), de la cual ni Wes Craven pudo capturar el terror que se manejaba en el cómic; *The Return of Swamp Thing* (1987), secuela hecha aprovechando la popularidad que su contraparte del cómic estaba adquiriendo gracias a

FOTOS: CORTESÍA WARNER BROS. HBO FILMS/ MIRAMAX LLC, DC COMICS.

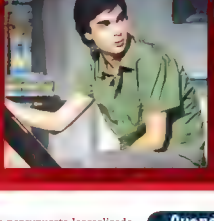
1989
Masamune Shirow inicia la serie *The Ghost in the Shell*.

1989
Grant Morrison toma las riendas de *Doom Patrol* número 19.

(2003)
El cómic escrito por Harvey Pekar llega a la pantalla grande. Caso extraño porque este simplemente se trata de las desventuras del mismo Pekar. Excelente retrato, sin embargo, del hombre promedio estadounidense.

ART SCHOOL CONFIDENTIAL

(2006)
Zwigoff y Groves adaptan otra historia de este último. En ella se critica el mundo de las escuelas de arte, desde los pretenciosos alumnos hasta los pintores frustrados como maestros profesores.



SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD

(2010)
El exitoso cómic independiente de Bryan Lee O'Malley, que conjuntaba a los fans de ciertas subculturas (cómics, videojuegos, bandas de rock indies, etc.) tuvo esta excelente, aunque menospreciada, adaptación.

los guiones de Alan Moore (que, por supuesto, los realizadores no leyeron), *Sheena* (1984), basada en el personaje creado por Will Eisner; y el colmo, *Howard The Duck* (1986), producida por George Lucas y que de hecho es el primer personaje de Marvel Comics en llegar a un largometraje. *Howard...* fue creado por el artista Steve Gerber y aunque sí pertenecía al universo Marvel, se trataba de un cómic satírico, que critica ba a la sociedad y se burlaba de los clichés de la industria del cómic de entonces. Pero los realizadores creyeron que sí había un patito que hablaba es porque seguro era un *alien*. Esta visión tan estrecha por parte de los realizadores de Hollywood se terminó cuando irrumpió en escena Tim Burton.

Cuando Tim Burton realiz la adaptaci n de Batman, le dio a leer a Michael Keaton la novela "The Dark Knight Returns", de Frank Miller

Batman inicia... la moda

Cuando Tim Burton tomó el proyecto de realizar una adaptación de Batman, no se dejó llevar por la tendencia de otros productores y sí tomó en cuenta el cómic. Michael Keaton, quien interpretaría a Bruce Wayne/Batman, cuenta que una vez que hubo aceptado el papel, y cuando él pensaba que haría algo similar al filme de 1966, Burton le dio la novela *The Dark Knight Returns* de Frank Miller para que empezara a familiarizarse. El filme retoma también la relación Batman-Guasón de la novela gráfica *The Killing Joke*. El resultado fue una gran película (aunque hay que decir que el paso del tiempo no lo ha resistido tan bien), el público se dio cuenta de que Batman y los cómics en general podían tener tratamientos que no los hicieran parecer infantiles. Desgraciadamente, aún les faltaba madurar mucho a los realizadores, porque si bien se dieron cuenta de que Batman tratado a la manera de Burton podía ser rentable, también creyeron que otros cómics eran iguales, así que se desató una serie de filmes basados en cómics que únicamente se limitaron a copiar la película de Burton: *Dick Tracy* (1990), *Su nombre es venganza* (1989), *El fantasma* (1996), *La sombra* (1994) y *Spawn* (1997) son un claro ejemplo de esta tendencia.

Sin embargo, hay excepciones a esta regla, curiosamente las películas que no trataron de copiar a *Batman* fueron las más rescatables durante este periodo, por ejemplo *The Rocketeer* (1991), que es un homenaje a los seriales, entre otros aciertos, *Las Tortugas Ninja* (1990), que combinaba a la perfección el tono de humor satírico del cómic original y el tono ligero de la serie animada; *El cuervo* (1994), que podría ser la primera película basada en cómic de la época dirigida a un público adulto, por su tratamiento hiperviolento y que ahora es un filme de culto, y *La Máscara* (1994), uno de esos pocos filmes en donde bajar el tono del cómic original, que bien podría estar entre el humor negro, el gore y el horror, resultó en un producto del gusto del público y la taquilla.

Los primeros pasos de Marvel

Las películas basadas en personajes de DC Comics eran las líderes de la taquilla, mientras que Marvel no lograba pegar un solo filme (el primer intento, como vimos, fue *Howard the Duck*). Claro, a DC le ayudaba mucho ser propiedad de Warner Brothers, en tanto que Marvel tuvo muchas dificultades para poder licenciar sus productos al cine. La productora New World Pictures fue la primera en

FOTOS: SONY PICTURES CLASSICS, UNIVERSAL PICTURES, ROBERT ENGELHARDT, WARNER BROS. ENTERTAINMENT, CORTESÍA ICONAL

1989
Grant Morrison y Dave McKean publican *Batman: Arkham Asylum*

1990
Dave McKean inicia *la serie Cages.*

PELÍCULAS DE CÓMICS DE OTROS LARES

Otros países también han llevado a la pantalla grande a sus propios íconos del noveno arte. Aquí mencionamos algunos ejemplos:

Italia:

Danger: Diabolik (1968), *Dylan Dog* (2011), aunque esta es producción estadounidense.

Francia:

Barbarella (1968), *Persépolis* (2007), *Astérix y Obélix contra César* (1999). Además de sus múltiples adaptaciones animadas, Astérix ha tenido cuatro filmes con actores reales y actualmente se prepara una versión con animación CGI.

España:

La gran aventura de Mortadelo y Filemón (2003), con una secuela y, al igual que Astérix, una producción CGI próxima a estrenarse; *Zipi y Zape y el club de la canica* (2013); *Anacleto: Agente secreto* (2015).

México:

Chanoc (1967), con un considerable número de secuelas; *Kalimán, el hombre increíble* (1972); *Calzonzin inspector* (1974).

comprar los derechos para llevar a personajes de Marvel al cine, y el resultado fue *Su nombre es venganza*, basada en el personaje de *The Punisher*. Problemas financieros del estudio provocaron que la película únicamente se estrenara fuera de Estados Unidos.

Los derechos pasaron después a 21st Century Film Corporation, que de hecho era una subsidiaria de Cannon Films. La productora tenía el derecho de realizar películas basadas en *Spider-Man* y en el *Capitán América*; se decidieron por este último. El filme *Captain America* (1990) se fue directo a video en Estados Unidos y solo se estrenó en el extranjero. Peor le fue a la primera versión fílmica de los *Cuatro Fantásticos*. Resulta que los derechos los tenía Neue Constantin Films, y estos iban a expirar a menos que hubiera una producción llevándose a cabo para 1992; si así sucedía, los derechos se renovarían automáticamente. Neue Constantin se asoció con el productor de cine B. Roger Corman para realizar un rápido filme, de un escaso presupuesto de 1,4 millones de dólares. *Fantastic Four* (1994) ni siquiera se estrenó en video, el presupuesto del filme se utilizó casi todo para crear el dís fraz de La Mole, por lo tanto los efectos especiales resultaron muy mal acabados. La película se volvió de culto, solo circuló en copias pirata durante mucho tiempo; pero al estrenarse la versión del 2005, fue lanzada de manera oficial en DVD. Algo parecido pasó con los anteriores filmes al realizarse sus versiones modernas, que consiguieron salir a la luz y recaudar más dinero del que hubieran imaginado. Tras los tropezones cometidos, Marvel lograría buenos acuerdos de licencia, e incluso se olvidaría de estas al fundar su propio estudio de cine. Pero esto sería más adelante.

Aunque la década de los 90 estuvo plagada de adaptaciones de cómics, muchas de ellas de editoriales independientes, no podía hablarse aún de "películas basadas en cómic" como un subgénero. Esto porque los resultados finales de dichos filmes eran muy mediocres, rayando prácticamente en el cine B. Películas como *Timecop* (1994), *Barb Wire* (1996), *Virus* (1999), *Judge Dredd* (1995) y *Tank Girl* (1995), junto con el declive de la franquicia de Batman, hicieron que los esudios perdieran el interés por los cómics, sin embargo, ello solo fue momentáneo, mientras Marvel se preparaba para llegar al trono.

La era cinemática Marvel

La era Marvel empezó con *Blade* (1998), filme de un personaje poco conocido, un hombre afroamericano, mitad humano mitad vampiro, que se dedica a cazar a estos últimos por venganza. Marvel tuvo cierto control creativo porque una de las compañías productoras del filme fue Marvel Entertainment. El hecho de que el personaje no fuera tan conocido permitió al guionista David S. Goyer más libertad creativa, al mismo tiempo que el personaje recibió el tratamiento correcto. Con los golpes del pasado, Marvel ya había aprendido unas cuantas lecciones acerca de "licenciar" sus personajes.

X Men era uno de los cómics más populares a finales de los 90, y había planes para llevarlo al cine desde el *Batman*

©2015 PARAMOUNT PICTURES. PAW PATROL ™ & © SPIN MASTER LTD. ALL RIGHTS RESERVED. SHARE PLAY, CALIFORNIA, 91356A

1990
Yukito Kishiro publica *Gunnm* (*Alita Battle Angel*).

1993
Chris Oliveros funda la editorial Drawn and Quarterly.

de Burton. El proyecto se concretó en el 2000 y fue el filme más taquillero de ese año. El director Bryan Singer supo respetar la analogía que había entre la discriminación que sufrían los mutantes con cualquier tipo de lucha civil, dicha analogía esta desde que el cómic surgió en los años 60. Por supuesto, las secuelas no se hicieron esperar y, como continúan en la actualidad, los estudios 20th Century Fox mantienen los derechos de llevar al cine a estos personajes

Spider-Man, la cara corporativa de Marvel, tardó muchos años en dimes y diretes legales para ser llevado al cine; lo cual resultó muy conveniente ya que así se salvó de la terrible era de los 80 y de terminar siendo una película B producida por Menahem Golan y Yoram Globus. Una vez que Sony Columbia se quedó con los derechos, el filme *Spider-Man* quedó a cargo del director Sam Raimi, con Tobey Maguire como Peter Parker/Spider-Man. Se hicieron cambios importantes de acuerdo al cómic original, como el que las telarañas eran orgánicas, y la araña que mordió a Peter no era radiactiva, sino 'genéticamente alterada'; pero el éxito de la película se basa en que permaneció fiel a la esencia del personaje, y démosle puntos extra a la elección del actor J. K. Simmons como el neurótico editor J. J. Jameson

Con *Spider-Man* se logró que una película recaudara por primera vez 100 millones de dólares en su fin de semana de estreno. Naturalmente, esto le granjeó dos secuelas *Spider Man 2*, muy superior a la primera parte, y *Spider Man 3*. Y entonces comenzó el boom que dominaría la década 2000-2010: películas basadas en cómics, muy cuidadosamente adaptados, por lo menos hasta la segunda secuela de cada personaje

Universo compartido

Marvel fundó Marvel Studios, una subsidiaria que se encargaría de alquilar los personajes a otros estudios para su explotación cinematográfica, siempre y cuando Marvel Studios pudiera supervisar la adaptación de sus personajes. Así 20th Century Fox obtuvo los derechos de *X-Men*, *Fantastic Four* y *Daredevil*, Sony, de *Spider-Man*, *Ghost Rider* y *The Punisher*, mientras que Universal pudo realizar *The Hulk*

Poco después, Marvel Studios decidió dejar de 'prestar' a sus personajes y empezar a producir sus propias películas. Así, *Iron Man*, personaje que estuvo mucho tiempo en planes y proyectos de ser llevado al cine, se convirtió en el 2008 en la primera película de Marvel

LOS CÓMICS EN LA TV

Por su formato, ha sido más fácil llevar a la televisión a los superhéroes de los cómics en forma de animación. Pero en ocasiones los productores se han arriesgado y han hecho adaptaciones de acción real; ésas son las que enumeraremos a continuación:

- ***The Adventures of Superman*** (1952-1958)
- ***Batman*** (1966-1968)
- ***Shazam!*** (1974-1976)
- ***Wonder Woman*** (1975-1979)
- ***The Amazing Spiderman*** (1977-1979)
- ***The Incredible Hulk*** (1977-1982)
- ***Superboy*** (1988-1992)
- ***Swamp Thing: The Series*** (1990-1993)
- ***The Flash*** (1990-1991)
- ***Human Target*** (1992)
- ***Lois & Clark: The New Adventures of Superman*** (1993-1997)
- ***Night Man*** (1997-1998)
- ***Smallville*** (2001-2011)
- ***Mutant X*** (2001-2004)
- ***Birds of Prey*** (2002-2003)
- ***Human Target*** (2010-2011)
- ***The Walking Dead*** (2010-continúa)
- ***Blade: The Series*** (2006)
- ***Arrow*** (2012-continúa)
- ***Agents of S.H.I.E.L.D.*** (2013-continúa)
- ***Gotham*** (2014-continúa)
- ***The Flash*** (2014-continúa)
- ***Constantine*** (2014-2015)
- ***Agent Carter*** (2014-continúa)
- ***iZombie*** (2015-continúa)
- ***Powers*** (2015-continúa)
- ***Daredevil*** (2015-continúa)

Próximos estrenos:

- ***Jessica Jones***
- ***Fear the Walking Dead***
- ***Supergirl***
- ***Legends of Tomorrow***
- ***Lucifer***
- ***Preacher***

NOTE: MARVEL BABES - TELEVISION ENTRY/ACTION HEROINES ERICA - TELEVISION - MISCELLANEOUS - TELEVISION DISTRIBUTION INFO TELEVISION - CHRISTY ANN - DOMESTIC TELEVISION - MARVEL - TELEVISION - PHANTOM FOUR FILMS NEW LINE TELEVISION

1990
Mike Allred publica *Madman Adventures*.

1991
Frank Miller publica *Sin City* en Dark Horse Comics.

Studios, con un acuerdo de distribución con Paramount. Al mismo tiempo, se formó otro plan malévolo: ¿y si los personajes coexistieran de la misma manera que lo hacen en los cómics? Sin saber cómo reaccionaría el público, y por ende la taquilla, los estudios decidieron soltar la 'pista' de que habría una película de *Los Vengadores*, el equipo de superhéroes Marvel, en los créditos finales de *Iron Man*, cuando aparece Nick Fury, misterioso personaje, para hablar de la "Iniciativa Avengers"

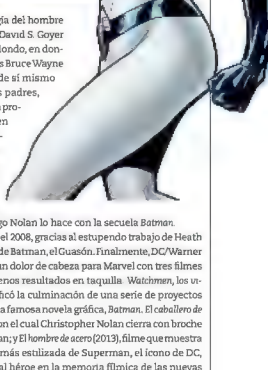
El detalle gustó mucho y en el segundo filme de Marvel Studios, *The Incredible Hulk* (2008), se soltó otra pista de igual manera, en los créditos finales. Desde entonces cada película que realiza Marvel Studios 'coexiste' dentro de la otra, y como en los cómics de los años 60, un superhéroe puede aparecer como invitado en la película de otro. Además de que se apunta siempre a un futuro clímax en los filmes, como ya lo fueron *The Avengers: Los Vengadores* en el 2012, es decir la fase I; y *Avengers: Era de Ultrón*, recientemente, la fase II. Todo esto, que ahora se llama el Universo Cinemático de Marvel (MCU), es como en la época de los viejos seriales pero con enormes *blockbusters* con presupuestos de cientos de millones de dólares

Actualmente Marvel busca recuperar los derechos de todos sus personajes, pero 20th Century Fox aún tiene a los *X-Men* y a los *Cuatro Fantásticos* en un convenio similar a los pasados: retendrán los derechos mientras sigan produciéndose películas, aunque tal vez el más reciente fracaso de *The Fantastic Four* le devuelva a Marvel a sus personajes. Otro que aún no le pertenece para llevarlo al cine es *Spider-Man*, cuyos derechos fílmicos son propiedad de Sony Columbia; pero recientemente se llegó a un convenio: Sony conservará los derechos pero 'prestará' el personaje a Marvel Studios para que lo integre al MCU y supervise sus futuros filmes como sohsta

El MCU continúa hacia su fase III, los estudios ya dieron a conocer una amplia agenda de futuros filmes de aquí al año 2019; y este universo cinemático ya ha extendido su alcance hasta las series de TV.

El imperio DC contraataca

Los estudios Warner intentaron recuperar el trono de la taquilla conquera En el 2005 fue todo un éxito la versión de Batman que el director Christopher Nolan presentó en *Batman inicia*. Tomando como base las historias *Batman Year One* y *Batman The Long Halloween*, así como otros elementos de la mitología del hombre murciélago, el guión de David S. Goyer resulta en un trabajo redondo, en donde a manera de *flashbacks* Bruce Wayne está en una búsqueda de sí mismo tras el asesinato de sus padres, búsqueda que lo llevará a proteger la ciudad de quien fuera su principal entrenador, R'as Al Ghul. El re parto fue un desfile de actores de renombre y la película se convirtió en un engranaje difícil de superar, y sin embargo Nolan lo hace con la secuela *Batman. El caballero de la noche*, en el 2008, gracias al estupendo trabajo de Heath Ledger como el nemesis de Batman, el Guasón. Finalmente, DC/Warner muestra que puede ser un dolor de cabeza para Marvel con tres filmes polémicos, pero con buenos resultados en taquilla: *Watchmen*, los *vigilantes* (2009), que significó la culminación de una serie de proyectos existentes alrededor de la famosa novela gráfica, *Batman. El caballero de la noche asciende* (2012), con el cual Christopher Nolan cierra con broche de oro la trilogía de Batman; y *El hombre de acero* (2013), filme que muestra una versión moderna y más estilizada de Superman, el icono de DC, y que sirvió para poner al héroe en la memoria fílmica de las nuevas generaciones, después de la decepcionante *Superman regresa* (2006)



Con *El hombre de acero*, de Zack Snyder, DC/Warner cede a la presión que Marvel Studios le ha provocado e inaugura su universo fílmico. El año próximo estrenará *Batman v Superman. El origen de la justicia*, que como su título indica, será el inicio de un próximo filme de la Liga de la Justicia, el equipo de héroes de DC. De igual manera, hay una amplia gama de filmes ya anunciados por DC/Warner para ese efecto.

Las películas de superhéroes se convirtieron en un subgénero por fin. Lejanos quedaron los días en que eran menospreciadas por Hollywood y recibían tratamientos insultantes Aún queda por decidir qué tan saludable es tanto marketing involucrado, pero mientras tanto, ¡que vivan los superhéroes!

FOTO: ARCHIVO DIGITAL

Si tu mundo es digital...

tu revista también

Descarga **Muy Interesante** en tu iPad, PC o Blackberry

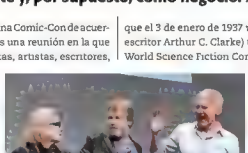
Entra a www.zinio.com/televisac

zinio™

CONVENCIONES

Desde las primeras reuniones, que se llevaban a cabo prácticamente de manera clandestina, hasta llegar al monstruo de la Comic-Con Internacional de San Diego, las convenciones de cómics han servido para mantener viva a la industria de la historieta, vigente como arte y, por supuesto, como negocio. Por Olivier Fuentes

Una convención de cómics, o una Comic-Con de acuerdo con el término popular, es una reunión en la que los seguidores, coleccionistas, artistas, escritores, compañías editoriales y vendedores asisten para celebrar, promover y vender cómics y toda la mercancía que tenga que ver con estos. Hay docenas de convenciones de cómics que se llevan a cabo de manera anual o semestral a lo largo de la Unión Americana, pero también en otros países.



Antecedentes

Las convenciones de cómics son especializaciones de las convenciones de ciencia ficción (CF). El escritor Frederik Pohl señala que el viaje que él y otros seis fans de CF hicieron en 1936, de Nueva York a Filadelfia, para conocer a otro grupo de fans, fue la primera convención de este tipo. Sin embargo, registros señalan que el 3 de enero de 1937 un grupo de fans británicos (entre ellos el escritor Arthur C. Clarke) tuvieron un encuentro público. Pero es la World Science Fiction Convention, que se llevó a cabo del 2 al 4 de julio de 1939 en Nueva York, la que se reconoce oficialmente como la primera convención de fans de CF.

En 1964 se llevó a cabo la primera convención dedicada a los cómics: Comicon '64 tuvo lugar en un salón de reuniones en la Calle 14 y Broadway, en Nueva York, con un centenar de asistentes. Solo duró un día y, según *The New York Times*, en el boletín de prensa emitido un día después del evento se le consideraba como un fracaso, pues solo se había enfocado a la compra-venta de historietas y los fans necesitaban contacto con los profesionales de los cómics. No obstante, entre los asistentes estuvieron Steve Ditko, co-creador de *Spider-Man*, y George R. R. Martin, el autor de *Game of Thrones*.

VIENE

1993
DC crea la línea Vertigo.

1994
Joe Matt publica su colección *Peepshow*.

GRANDES FOROS. Las convenciones de cómics en el mundo se han transformado de nichos de mercado en eventos multitudinarios a los que las personalidades del espectáculo buscan asistir

Evolución

En 1970 un grupo de fans –el artista de tiras cómicas Shel Dorf, el propietario de una tienda de cómics, Richard Alf, y el editor Ken Krueger– organizó la primera convención de cómics en el sur de California, el 21 de marzo. La San Diego's Golden State Comic-Minicon tuvo como escenario el U S Grant Hotel, hubo 100 asistentes y uno de los invitados especiales fue el editor Forrest J. Ackerman La finalidad era reunir fondos para futuras convenciones, y estos alcanzaron para organizar, seis meses después, la San Diego's Golden State Comic-Con, del 1 al 3 de agosto. A ella acudieron más de 300 fans del cómic y todos estuvieron apilados en el sótano del mismo hotel. Entre los invitados para la inauguración se contó con el dibujante Jack Kirby y el escritor Ray Bradbury. En aquel entonces el 'cuerpo' de la convención lo componían paneles, una sala para ventas y proyecciones de películas.

En 1973 el nombre se cambió a San Diego Comic-Con (SDCC) y para 1974 se integró el *cosplay* con el primer desfile y concurso de disfraces. En 1979 la SDCC se mudó al Convention and Performing Arts Center de San Diego, debido al alto número de asistentes, el cual ha seguido creciendo, tanto que el nuevo Centro de Convenciones de San Diego, construido en 1991, incluyó el famoso auditorio Hall H, que puede albergar hasta 6 500 personas, para las presentaciones de los estudios de cine y TV. Dicho lugar ha sido la sede de la SDCC desde entonces

Desde 1995 el nombre oficial quedó como la San Diego Comic-Con International (SDCCI) Ahora la convención cubre todos los aspectos de la cultura popular, y la sede ya no es sólo el Centro de Convenciones de San Diego, sino que se han establecido sedes alternas, como hoteles, parques y salas de cine. Entre los eventos pertenecientes a la SDCCI están el Comic-Con International Independent Film Festival, y los Premios Eisner. De los 300 fans que acudieron al sótano de hotel en aquel lejano 1970, ahora se estiman más de 130,000 asistentes en cada emisión de la SDCCI

Convenciones en Chile

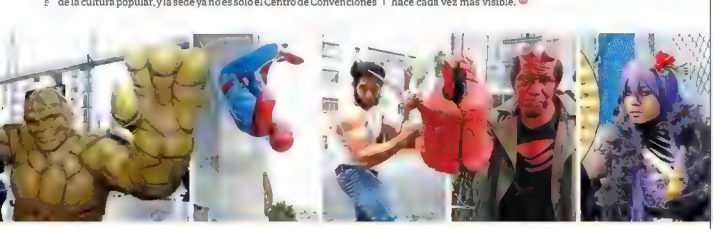
Y por alejados que parezcamos estar, Chile no se queda al margen de la fiebre mundial de convenciones de los seguidores de comics. Desde el 2011 hemos visto como crece la Comi Con Chile, ya que cada año convoca a mayor número de público, de lo más transversal, así como destacados cultores de esta actividad A este evento asisten además conocidos actores tales como Christopher Lloyd (Doctor Emmet Brown en Regreso al Futuro), Margot Kidder (Lois Lane en la versión de Superman, de 1978, Superman II, de 1980 y Superman III, en 1983) y Billy Dee Williams (Regreso del Jedi y Superman III, ambas en 1983)

Este tipo de convención busca reunir las novedades en el mundo de la televisión, cine, videojuegos y cómics Además de los encuentros con personajes conocidos se realiza una fiesta y promueben la participación de los asistentes con disfraces. Esa es la razón por la que no es raro ver –durante los días que se desarrolla evento– en el transporte público capitalino a fanáticos que asisten a este encuentro vestidos como sus personajes favontos, haciendo gala de un despliegue de creatividad e imaginación que ya se quisieran algunos vestuaristas.

Pero no es la única. El mercado es grande y da para diferentes encuentros, como el que se realizó recientemente en un mall de la comuna de Ñuñoa, que congregó a dibujantes nacionales y extranjeros representantes de Disney, Pixar y Marvel, entre otros. O el que realizó en las vacaciones de invierno pasadas en el Centro Cultural La Moneda, que no solo reunió a seguidores del comic sino tamabién del manga. Esta feria fue un encuentro que reunió tanto a ilusradores como a tiendas ligadas a ese mercado y en la que los asistentes pudieron disfrutar de proyecciones de cortometrajes animados, presentaciones, talleres, trivias, concursos y cosplay

Un mundo que crece lento pero seguro en nuestro país y que se hace cada vez más visible.

FOTOS: CATTY SAUCEL EFE / JUAN PAULO



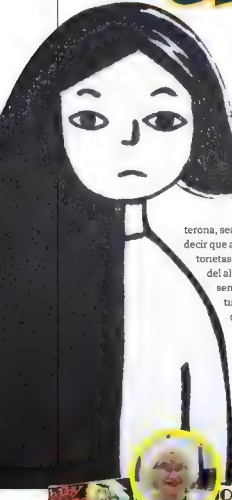
1992
Se publica el primer número de la revista *El Gallito Inglés*.

1992
Jodorowsky y Giménez publican *La Saga de los Metabarones*.

DE GÉNEROS A GÉNEROS

En un medio dominado por hombres, las autoras juegan un papel destacado en el cómic contemporáneo.

Por Gerardo Sifuentes



Una generalización es que los hombres son poco expresivos en su manera de comunicar sus sentimientos. Quizá dentro del mercado de los cómics la existencia de un abundante nicho de historias superficiales, saturadas de testosterona, sea evidencia de ello. Me atrevo a decir que actualmente muchas de las historietas que mejor revelan los entresijos del alma humana, mostrando mayor sensibilidad para tocar temas íntimos y diseccionar situaciones ordinarias con una precisión de cirujano, son aquellas realizadas por mujeres.

Reinas originales

En la década de 1920 surgió entre las mujeres de clase media estadounidense una actitud de desafío ante las convenciones sociales conservadoras –machistas– predominantes. Las "flappers" fueron mujeres que constituyeron una especie de subcultura feminista, caracterizada por disfrutar de los placeres mundanos o privilegios que hasta entonces sólo eran reservados para los hombres, el estereotipo era una mujer independiente, que disfrutaba de la música jazz, asistía a fiestas hasta altas horas de la madrugada, bebía alcohol –en plena época de la prohibición– y no solía tener una pareja 'estable'. Surgieron entonces, en periódicos y revistas de Estados Unidos, artistas como Ethel Hays (1892-1989), quien quiso parodiar o retratar este modo de vida en las tiras cómicas *Marianne* y la viñeta *Flapper Fanny*, donde la influencia *art déco* de la época le imprimía a su estilo un aire de modernidad. Esta temática fue predominante en periódicos de aquel país, con viñetas de trazo elegante y sencillo así como un mensaje contundente, astuto y cómico entregado por la chica en turno que protagonizaba la viñeta, ello demostrado en las tiras *Annibelle*, de Dorothy Urfer; *Gentlemen Prefer Blondes*, de Virginia Huget, y *Gay and her Gang*, de Gladys Parker. Esta última contribuiría al esfuerzo de guerra de su país durante la Segunda Guerra Mundial con la tira cómica *Mopsy*, una chica que, a diferencia de los estereotipos vistos entonces –y aún hoy día–, solía tener papeles como soldado o ingeniera. *Mopsy* tuvo una larga vida, de 1939 a 1965.

Falsos subterráneos

Uno de los momentos más celebrados en la historia del cómic estadounidense es también uno de los más controvertidos. Durante la época dorada del *underground comix*, a finales de la década de 1960 e inicios de 1970, se hizo evidente que, muy a pesar del talento de Robert Crumb, sus narraciones estaban recargadas de misoginia y cosificación de las mujeres. En esa época Trina Robbins, de las escasas caricaturistas de entonces, padeció la censura y desdén de los caricaturistas hombres, quienes de manera irónica y contradictoria encabezaban un movimiento cultural que pretendía desafiar

TIRAS: ABBEVILLE KIDS, "FICTION BROUGHT TO LIFE" (CHLOE ANGYAL, JOSH WATTS), LA TIRA DE ESPECTRE. COPYRIGHT HOLDERS. TEXTOS: GRAPHICNOVELREPORTER.COM

1992
Mike Mignola publica *Hellboy* en Dark Horse Comics.

1993
Sam Kieth publica *The Maxx* en Image Comics.

http://www.revistasgratis.co

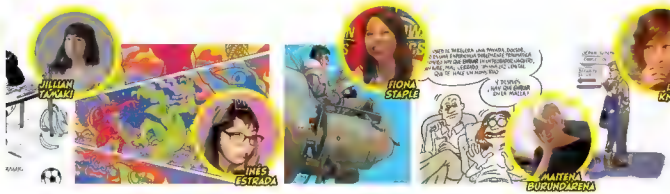
https://twitter.com/nzartre

http://facebook.com/nzartre

http://instagram.com/lasrevistasgratis

http://www.pinterest.com/revistaspdf

google.com/+RevistasmagazinespdfBlogspotNZartre



el *establishment* sociopolítico del momento. Sobre los dibujantes de aquellos tiempos, Robbins menciona: "Me encontré de pronto en un campo donde todos eran chicos y descubrí que no era bienvenida". Las dibujantes mujeres recibieron un trato sexista por parte de los que se suponía eran sus colegas, quienes producían obras donde eran descritas gráficamente violaciones, tortura y discriminación que no solo eran celebradas, sino también influían en ilustradores más jóvenes. En contraparte, Robbins, junto con las ilustradoras Shary Flenniken, Willy Mendes y Aline Kominsky, crearon el Wimmin's Comic Collective, que produjo las revistas *Wimmin's Comix* y *Tits 'n' Clits*, las cuales tuvieron gran distribución en la década de 1970.

El talento de muchas mujeres fue, sin embargo, reconocido en revistas tan importantes como *The New Yorker*, o las humorísticas *National Lampoon* y *MAD*. Ejemplos de ello fueron los trabajos de M. K. Brown, Mara McAfee y la mencionada Shary Flenniken, cuya tira cómica *Trots and Bonnie* apareció en *National Lampoon* de 1972 a 1990—ella misma sería editora de la revista de 1979 a 1981.

Nuevas guerreras

La llegada de Internet revelaría el potencial femenino que hasta entonces se veía limitado por el gueto masculino y sería testigo de las pioneras del webcómic, como Maritza Campos, con *College Roomies From Hell* (1999); *Cat and Girl* (1999), de Dorothy Gambrell, y *Narbonic* (2000), de Shaenon K. Garrity. Una de las primeras novelas gráficas hechas expresamente para la red sería *Nowhere Girl* (2001), de Justine Shaw, nominada para un premio Eisner en la categoría webcómic en 2003. Durante la Comic Con de San Diego de 2001 media docena de chicas adolescentes aficionadas a los dibujos de la compañía Disney se reunieron tras meses de conocerse únicamente en línea, de esa reunión surgiría Pants Press, un colectivo que lanzaría en la red sus propios títulos de largo formato, como *Bite Me!*, la comedia vampírica de Dylan Meconis, *Return to Sender*, de Vera Brosgol, y *Strings of Fate*, de Jen Wang.

Otras obras a destacar serían *Dice Box* (2002), novela en línea de ciencia ficción de Jenn Manley Lee; *Templar, AZ* (2005), de C. Spike Trotman, y *Lackadaisy* (2006), de Tracy Butler.

Actualmente diversas guionistas e ilustradoras han dado obras que se distinguen por explorar las alegrías y dilemas que las mujeres de todas las edades enfrentan en el siglo XXI, y a menudo han logrado profundizar temas de carácter universal con mayor facilidad que sus colegas masculinos. Desde la internacionalmente aclamada *Persepolis* (2000), de Marjane Satrapi, donde se ilustran las complejidades de la entrada a la madurez y su identidad en contraste con la política y religión islámica, hasta *Magic Barrel* (2014), de Anya Ulinich y Lena Finkle, que revela las dificultades de las madres solteras. Jillian Tamaki, quien hace ilustraciones para *The New Yorker*, aborda el tema de la idealización del cuerpo femenino en su cómic *Her SuperMutant Magic Academy* y la novela gráfica *This One Summer*. Roz Chast, también de las filas de *The New Yorker*, publicó sus memorias en *Can't We Talk About Something More Pleasant?*, donde se refiere al tema del envejecimiento y la pérdida de los seres queridos. Faith Erin Hicks, con *Adventures of Superhero Girl*, cuestiona la falta de personajes femeninos en el mundo de los superhéroes, y en *Friends with Boys* los problemas de género que enfrentan las mujeres durante la adolescencia.

En habla castellana, la argentina Maitena, quien destaca por su fino humor con tintes feministas, es un referente obligado. Podemos hablar también de la artista visual chilena Marcela Trujillo, conocida como Maliki, quien es una de las primeras representantes del cómic autobiográfico local. También, desde la popular *Jours de Papier*, de Tania Camacho, o el inquietante mundo de la obra de Inés Estrada, pasando por Alejandra Gámez y *The Mountain with Thee*t, o *Raphaela*, de Alejandra Espino, el cómic realizado por mujeres demuestra que se puede hablar del mundo que nos rodea sin distinción de género, aunque quizá con una mirada más afilada y certera al momento de desmenuzarlo.

1995
Vertigo publica *Preacher*, de Garth Ennis

1995
Eric Millikin publica el primer webcómic

FOTOS: JACKSON, COMIC MAGAZINE ARTIST; CHARLIE HARRIS COMIC EXPERTISE.COM; INTERSECTION PATE GALLERY; MAITENA; MARCELA TRUJILLO; MARK ARTIST; MARTIN MARIGNAC; MARTIN MILLER

CÓMICS, MONITOS, HISTORIETA, NARRATIVA GRÁFICA... ¿DE QUÉ ESTAMOS HABLANDO?

¿QUÉ ES UNA HISTORIETA?

PARA EMPEZAR HAY QUE DECIR QUE LAS PALABRAS "CÓMIC" E "HISTORIETA" SON SINÓNIMOS

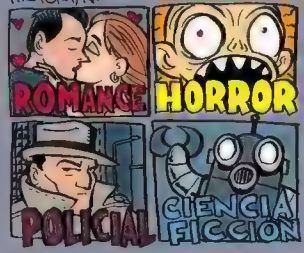
EN EL LIBRO "**UNDERSTANDING COMICS**", DE 1993, **SCOTT McCLOUD** DEFINE A LA HISTORIETA COMO "CONJUNTO DE IMÁGENES YUXTAPUESTAS EN UNA SECUENCIA DELIBERADA PARA PROVOCAR UNA RESPUESTA INTELECTUAL EN EL LECTOR.

A DIFERENCIA DE LA CARICATURA QUE ES UNA SOLA IMAGEN, EN LA HISTORIETA DEBE HABER POR LO MENOS DOS VIÑETAS O CUADROS EN SECUENCIA

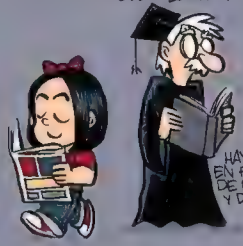
ESTO SIGNIFICA QUE EL CÓMIC ES UN MEDIO **NARRATIVO** Y NO UN SUBGÉNERO.

POR LO TANTO NO TODAS LAS HISTORIETAS TIENEN QUE SER SUPERHÉROES O INFANTILES.

EN LOS CÓMICS, COMO EN EL CINE, SE PUEDE CONTAR **TODO** TIPO DE HISTORIAS:

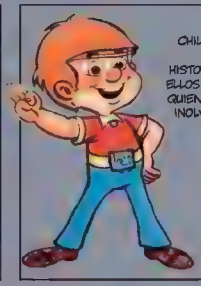


ADICIONALMENTE, LAS HISTORIETAS PUEDEN SER LEIDAS POR TODO TIPO DE PUBLICO, DE TODAS LAS EDADES Y NIVELES EDUCATIVOS



EL CÓMIC PUEDE SER UN PODEROSO INSTRUMENTO EDUCATIVO.

COMO HAN DEMOSTRADO LOS LIBROS DEL GRAN EDUARDO DEL RIO, "RIUS".


CHILE HA SIDO UN PAÍS CON DESTACADOS HISTORIETISTAS, UNO DE ELLOS ES THEMO LOBOS QUIEN ESTA DETRÁS DEL INOLVIDABLE MAMPATO.

A LO LARGO DE LAS DECADAS, LOS CÓMICS HAN GENERADO PERSONAJES E HISTORIAS ENTRAÑABLES, DELEITANDO A MUCHAS GENERACIONES DE LECTORES DESDE SUPERHEROES HASTA ASTRONAUTAS, DESDE NIÑOS HASTA ANIMALITOS.

EL CÓMIC ES TODO UN MEDIO NARRATIVO POR EXPLORAR, CUYAS MEJORES OBRAS, AL MENOS EN NUESTRO PAÍS, AÚN ESTÁN POR PRODUCIRSE
Y AHORA LOS TENGO QUE DEJAR QUE ESAS PÁGINAS NO SE DIBUJAN SOLITAS.

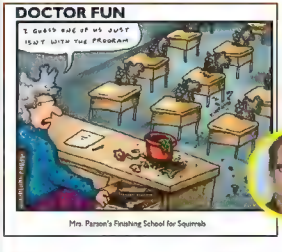
El auge del webcómic

AVENTURAS EN EL LIENZO INFINITO

Internet abrió nuevas posibilidades de publicación y actualmente se gesta un nuevo *boom* de la gráfica.

Por Gerardo Sifuentes

La controversia por la "desaparición" de los libros es quizá absurda; el libro es el contenido, las palabras, las ideas, no el medio o soporte, así que tendremos textos para rato. Quizá no sea extraño que con frecuencia los que con mayor entusiasmo pregonan esto sea gente que no lee ni libros ni revistas , ni cómics. Del mismo modo, así como un texto electrónico puede extenderse tanto como sea posible, en alusión al 'libro de arena' borgesiano -aquel cuyas páginas son infinitas-, Scott McCloud en su libro *Reinventing Comics* habla de un "lienzo infinito" al referirse a los webcómics –a Internet mismo–, un espacio virtual en que los dibujantes pueden hacer animaciones, arte en 3D y otras técnicas digitales que serían imposibles en una hoja de papel, abriendo sus posibilidades y el poder extenderse tanto como les sea posible. McCloud hace énfasis en las áreas en las que los computadores y la red de redes pueden reinventar el arte del cómic: no solo producirlos digitalmente y publicarlos en línea, sino diseñarlos específicamente para ser vistos en páginas de Internet. De esta manera, los webcómics tienen un *boom* cuya abundancia, como todo género en pleno apogeo, tiene buenos y malos exponentes en cantidades, lo que ha ocasionado una fuerte controversia entre editores y lectores.



1995
Edgar Clément publica *Operación Bolívar.*

1995
Charles Burns inicia *Black Hole* en Kitchen Sink Press.

Había una vez un pixel

El primer proveedor comercial de servicios de red en Estados Unidos fue Compuserve, con su BBS (Bulletin Board System), que en 1985 vio cómo Eric Millikin distribuía por este medio el primer webcómic de la historia, titulado *Witches and Stitches*, una parodia a la historia de *El Mago de Oz*. Sería el también estadounidense David Farley quien en 1991 subiría a Usenet la "Primera Tira Cómica de Internet", de título *Where the Buffalo Roam*. Por su parte, *Doctor Fun*, de David Farley, se convertiría, en 1993, en el primer cómic serial con su propia página web.

Es de notar que las herramientas tecnológicas en aquellos años no estaban al alcance de la gente dedicada a este arte, sino principalmente en los campus de universidades, donde los estudiantes de carreras como ciencias e ingenierías tenían mayores facilidades de acceso, los pocos

que tenían disponibilidad a Internet. Es por ello que la calidad de estos pioneros no era particularmente extraordinaria, incluso el humor que muchas veces pretendían era quizá demasiado elemental o de chistes locales, con referencias demasiado *nerd-geeks* para el momento. En 1998 *Penny Arcade*, de Jerry Holkins y Mike Krahulik, y *PvP* (*Player versus player*), de Scott Kurtz, consolidaron un género de webcómic dedicado al 'humor de *gamers*'. Así surgieron muchas tiras cómicas similares, centradas alrededor de esta cultura, y tardarían un tiempo en refinarse.

Distintos géneros

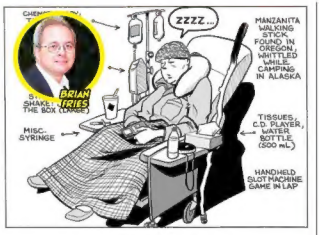
De este modo, con la entrada del nuevo siglo y la disponibilidad de Internet, poco a poco surgieron trabajos que se desmarcaban de la tendencia nerdish, como *Cat and Girl* (1999), de Dorothy Gambrell, y *Acehwood* (2001), de Chris Onstad. Un ejemplo notable es Demian5, artista suizo que en 2001 publica *When I Am King*, en el que cada entrega juega con la idea del lienzo infinito.

Las posibilidades que el software de diseño permite también enseñó a muchos creativos a elaborar sus propios webcómics sin la necesidad de saber dibujar; con buscar figuras prediseñadas y buen humor, armaban tiras cómicas en una suerte de *collage* donde el ingenio es puesto al límite. Trabajos ejemplares son *8-Bit Theater* (2001), de Brian Clevinger; el *Daily Dinosaur Comics* (2003), de Ryan North, o *Wondermark* (2003), de David Malki. Ahora bien, una de las grandes ventajas de Internet en buena parte de los países es que permite la libre expresión, y aunque vivimos en una época donde lo políticamente incorrecto permea, el humor extremo hace gala con la acidez, sexismo y racismo de *Morning Glory* (2006), de Tad, cuya

DEATH CAMP FOR CUTIE
HIPSTER HITLER
Morning Glory
TAD
I have reason to believe that he is gay.
OK! Well, why didn't you just say so?

1997
Se publica el primer número de *Transmetropolitan*, de Warren Ellis.

1998
Crimson, dibujada por Humberto Ramos, es publicada en Image Comics.


ZZZZ...
MANZANITA WALKING STICK FOUND IN OREGON, WHITTLED WHILE CAMPING IN ALASKA
TISSUES, C.D. PLAYER, WATER BOTTLE (500 mL)
MISC. SYRINGE
HANDHELD SLOT MACHINE GAME IN LAP
BRIAN FIES

descendencia más suave puede encontrarse con *Hipster Hitler* (2010).

Clímax

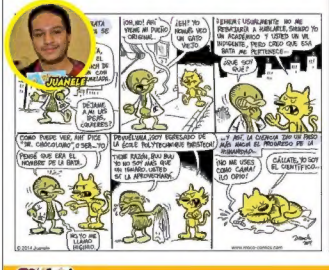
En 2005 los Premios Eisner abrieron su categoría de cómic digital, y el ganador fue un trabajo que se saldría de los temas convencionales: *Mom's Cancer*, serie autobiográfica donde el creador, Brian Fies, narra cómo él y su familia lidian con el cáncer de pulmón de su madre. El reconocimiento es emblemático, pues no solo se trataba de la primera vez que se entregaba dicha distinción, dándole su respectivo lugar a este tipo de arte, sino que premiaba a una obra dramática, aunque con humor matizado, marcando quizá el momento de madurez para el webcómic. *American Born Chinese* (2006), de Gene Yang, sería otro de esos ejemplos que, ayudados por su calidad y el abordaje sin tapujos de temas sociales, pasaron de la pantalla a la impresión en papel, viéndose además nominado para el prestigioso National Book Award de Estados Unidos.

Ese mismo año Randall Monroe lanza *xkcd*, uno de los trabajos más famosos actualmente. Especializado en temas de divulgación científica y la vida moderna, demuestra que la grandeza también se encuentra con simplicidad e inteligencia.

En la línea que transgrede lo políticamente correcto y lo absurdo, *The Perry Bible Fellowship* (2001), de Nicholas Gurewitch, y *Cyanide and Happiness* (2005), de Kris Wilson, Rob DenBleyker, Matt Melvin y Dave McElfatrick, han creado escuela.

Ya en lengua castellana, Raquel Córcoles y su *Moderna de pueblo*, de España, es un referente junto con los argentinos *Yoconmigo*, de Fabián Salazar; *Bicharracas*, de Sol Díaz, y el bizarro trabajo de *Mantrul*. Desde Chile tenemos *Dosis diarias*, de Alberto Montt, un obligado.

En México está el popular *Bunsen* de Jorge Pinto, quien también colabora mensualmente en *Muy Interesante* con su humor nerdoso. Están también *Caballo Negro*, de Jorge Cavazos; *Moco Comics*, de Juanele, y el tan "viralizable" *Cinismo Ilustrado*, de Eduardo Salles.



Podríamos seguir, ya que la lista, como Internet, es vasta. Lo cierto es que los cómics digitales abren la puerta a la imaginación y a la posibilidad del hazlo tú mismo.

¿QUÉ FUE ESO QUE ACABAMOS DE VER?
ES MÁS O MENOS CÓMO CONOCÍ AL SEÑOR DANDRÉ
ALGUIEN LO SACÓ DE MIS RECUERDOS... O LEE LO QUE LE ESCRIBO A ULTE-MIN, A MADRE MÁS LE HABÍA CONTADO LA HISTORIA.
PARECE ALGUIEN IMPORTANTE. ¿POR QUÉ NUNCA ME LO HABÍAS CONTADO?
¿NO TE GUSTA QUE TENGA SECRETOS?
SECRETOS COMO "CÓMO QUE TENGO SÍFILIS" MEJOR DIMELOS
¡ESO SÓLO PASÓ UNA VEZ!

FOTOS: HTTP://BRIANFIES.BLOGSPOT.MX/, MODERNADEPUEBLO.COM, RANDOMCOMICS.COM, MOCO-COMICS.COM, CABALLONEGRO.MX

1999
Inicia la serie *100 Balles* de Brian Azzarello.

2000
Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido publican *Blacksad*.

PROGRAMAS DE FIDELIZACION

CASO: ME TEXTEO DE VUELTA A LAS 5 AM

ORO: ROBERTO

Roberto, visionariamente, innovó ejecutando esta acción de marketing directo con un timing de precisión suiza. Texteó a su ex mientras estaba en zona horaria GMT+7, o dicho en español, de vacaciones en Thailandia. Ese "Te echo de menos, negrita" fue para ella un mensaje sincero y valiente de medio día. Cuatro textos más tarde se estaban dando otra oportunidad, si eso no es engagement señores...

LO QUE SE SIENTE CUANDO UNA IDEA FUNCIONA, ES UN EFFIE.

© Effie Worldwide

CELEBRANDO LAS GRANDES IDEAS QUE FUNCIONAN.

effie awards chile

15 AÑOS

JUNTO A

AAM

Asociación Chilena de Agencias de Medios AG

BIOSCELL
FOR LIFE

Somos el Banco de Células Madre Expandidas que se encarga de la salud de la familia, de las lesiones traumatológicas a cualquier edad y de la estética de hombres y mujeres.

www.bioscell.com